SUPER GAMEPOWER

NOVA CULTURAL

Nº 22
R$ 4,00

PLAYSTATION 2:
STREET FIGHTER EX 3 EM PRÉ-ESTRÉIA

# PLAYSTATION MAGAZINE

## DETONADOS
- Crash Team Racing
- Silent Hill

## 23 JOGOS
- Spyro 2
- Cool Boarders 4
- Mission: Impossible

359 DICAS

Os segredos de Lara em Tomb Raider 4

ISSN 1413-8301
00022
9 771413 830003
9533

## MARVEL VS. CAPCOM
Os combos de todos os lutadores do jogo

SUPER GAMEPOWER

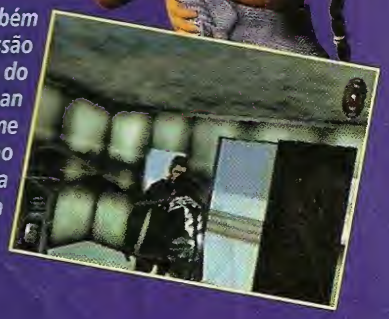
ESPECIAL

# PLAYSTATION MAGAZINE

Moçada, a revista está classe A. A começar pela matéria de capa, *Marvel VS. Capcom*, que sacudiu a poeira do Baby. Nela, nosso brigão ensina os melhores combos e golpes especiais de todos os lutadores. Não foi só o Baby que ralou. Lord entrou na pele de James Bond em *Tomorrow Never Dies*. Chris Combo, depois de uma semana em Aspen, dá uma aula de snowboard em *Cool Boarders 4*. Marjorie pisou fundo no acelerador e preparou um Detonado com todas as manhas de *Crash Team Racing*. E o japonês deu um tapa no Detonado de *Silent Hill*, reeditado aqui na PlayStation Magazine. Chega de papo e mãos à obra.
Ou melhor, ao joystick.

CHEFE

*Lara Croft se prepara para mais uma expedição em Tomb Raider 4: Last Revelation (página 10)*



*O PlayStation também tem sua missão impossível. Na pele do agente secreto Ethan Hunt, encare o game que fez sucesso no Nintendo 64. Veja matéria na página 15*

## Sumário


Pré-Estréia ..... 4
Tomb Raider 4 ..... 10
007 Tomorrow Never Dies ..... 11
Marvel Vs. Capcom ..... 12
Spyro 2 ..... 14
Mission Impossible ..... 15
Psychic Force 2 ..... 16
Dewprism ..... 17
Silent Bomber ..... 18
Grand Theft Auto 2 ..... 19
Formula One ..... 20
Cool Boarders 4 ..... 21
Crash Team Racing ..... 22
Silent Hill ..... 28
Dicas ..... 34

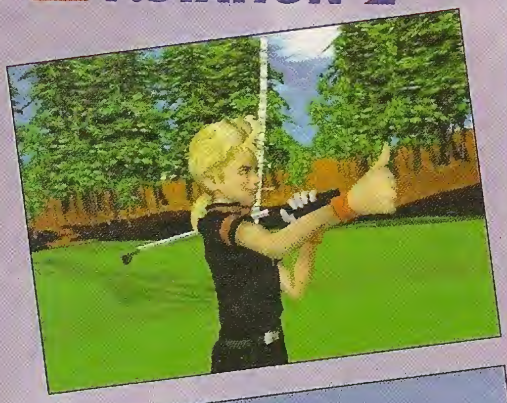

Ilustração de CAPA: *Hector Gomez*

## GOLF PARADISE

**T&E SOFT**

*Esporte*

**P.STATION 2**



Depois de **Minna no Golf**, ótima tacada da Camelot para o PlayStation, o novo console da Sony também ganha seu game de golfe. A produção é da T&E Soft, softhouse que lançou vários títulos do esporte para o SNes. Para começar a jogar, você deve escolher entre os modos Normal ou Story. No Normal, você joga contra o computador ou sozinho e encara vários tipos de jogos diferentes. No Story, você escolhe um dos personagens – Kevin, Natsumi, Romario, Juliet, Koigei, Jun ou Lilia – e entra na Liga Mundial de Golfe como um jogador novato tentando se tornar um profissional reconhecido. Para isso, você vai contar com mais de 50 itens que podem ser comprados para ajudar no campo, além das qualidades e fraquezas que cada personagem tem. Ao contrário do que acontecia nos seus primeiros títulos, ainda para SNes, a T&E Soft se esforçou para fazer um jogo para a maioria dos jogadores e não só para os viciados em golfe. Prepare o taco!

*Diponível em março*

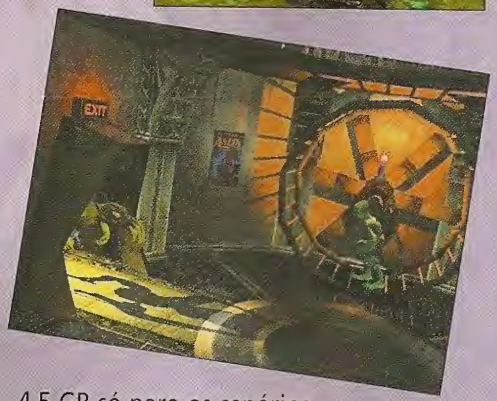
## ODD WORLD: MUNCH ODDYSEE

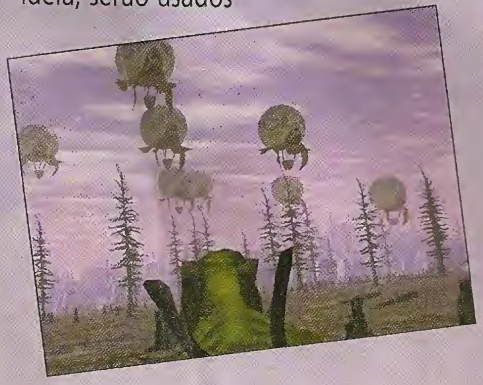
**ODDWORLD INHABITANTS**

*Ação*

**P.STATION 2**

Um super RPG com mais de 50 horas (no mínimo) de jogo: essa é a idéia da **Oddworld Inhabitants**. E um projeto deste tamanho só seria possível em uma máquina com a potência que o PlayStation 2 terá. Só para você ter uma idéia, serão usados





4.5 GB só para os cenários, poligonais. Sem contar o espaço que as animações vão tomar. Para comportar tudo isso, o jogo será um dos primeiros em DVD para o console. Além das 50 horas mínimas, o game ainda vai oferecer a possibilidade de se explorar áreas secretas e vários minigames, ou seja, vai levar muito tempo se você quiser detonar o jogo inteiro. Munch, o herói do game, vai contar com poderes, armas estranhas e veículos especiais para explorar o mundo, coletar itens e derrotar os inimigos bizarros, que já davam as caras nos jogos anteriores, além de encarar novas criaturas concebidas especialmente para esta versão. Comece a arrumar espaço na sua agenda: vai demorar um bocado.

*Disponível no 1º semestre de 2000*

# TOMB RAIDER
## THE LAST REVELATION

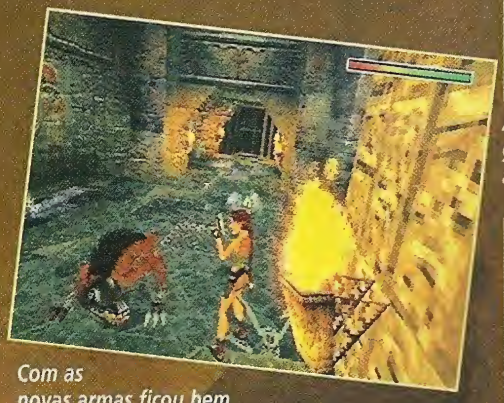
Por Lord Mathias

Marmanjões, comecem a babar. Lara Croft está de volta. Mais bonita do que nunca. Não é papo, não. Aí vai a primeira novidade de *Tomb Raider 4*: Lara está com as formas mais definidas. Quem joga *Tomb Raider* desde o início da série sabe que o pessoal da Core dividiu o corpo da gata em 15 partes na hora da renderização. Nas emendas, ficava um buraco. Nada mais de buracos, meus caros. Tudo na Lara de *Tomb 4* é emendadinho, redondinho. E é lindinha assim que Lara vai encarar a poeira da estrada para Alexandria e Cairo, no Egito. Grande parte da ação rola nas pirâmides, onde Lara vai topar com um deus do mal chamado Set. O cara está há anos fechado numa tumba por conta de uma encrenca que arrumou com seu irmão Horus, protetor do mundo dos humanos. Estava fechado. Acidentalmente, Lara libertou o cara e agora tem de prendê-lo novamente. Para conseguir isso, não bastará puxar e empurrar blocos. A heroína terá de pôr a cabecinha para funcionar e resolver quebra-cabeças. Não deixe de passar pelo modo de treino: lá, Lara é uma adolescente e está começando a explorar o mundo. Que tal ajudá-la?

*Desta vez Lara está atrás de um amuleto egípicio, mas sua busca irá causar vários problemas.*

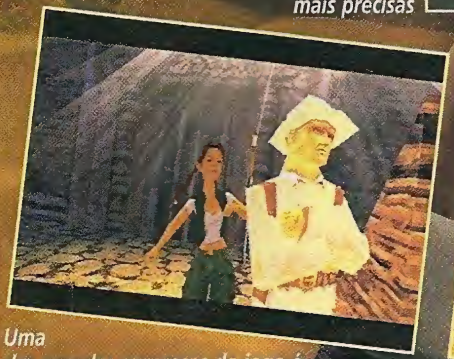
*Além de mais definidos, os gráficos de Lara ganharam uma animação mais fluida, adicionando mais vida à personagem*

*O deus egípicio Horus será um dos principais ajudantes de Lara nesta aventura*



*Com as novas armas ficou bem mais fácil matar as criaturas estranhas que aparecem no game*

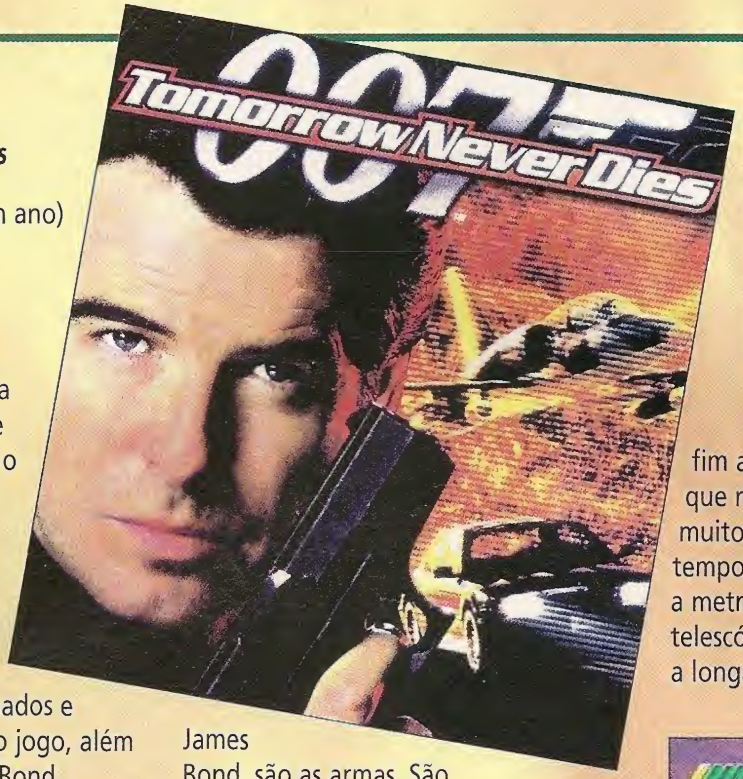
*Com a mira, você consegue equipar as armas normais para torná-las mais precisas*



*Uma das grandes surpresas do jogo é a aparição de Lara na sua adolescência*

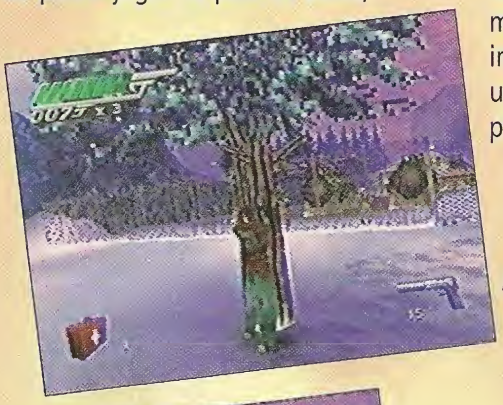
*Os efeitos inéditos de luz e sombra dão um clima especial aos cenários 3D.*

*Por Lord Mathias*




Quem esperou (mais de um ano) o lançamento de **007 Tomorrow Never Dies** pensando em um jogo no estilo de **007 GoldenEye**, para Nintendo 64, terá uma surpresa. No fim, depois de tanto tempo de produção, o jogo ficou mais parecido com **Syphon Filter**. Isso não seria ruim se o game tivesse a qualidade de **Syphon Filter**. Mas **Tomorrow Never Dies** tem gráficos pouco trabalhados e o som repetitivo. O bom do jogo, além de poder jogar na pele de Bond, James Bond, são as armas. São muitas e valem para as situações mais imprevisíveis. No início, você vai usar uma pistola com silenciador. Nem preciso dizer que ela é ótima para dar fim aos manés mais desligados sem que ninguém perceba. Se aparecerem muitos inimigos na tela ao mesmo tempo, não tenha dúvida: ataque com a metralhadora. Use o rifle com mira telescópica para acabar com os inimigos a longas distâncias.

*DICA: para passar pela grade, atire no barril*



*DICA: use as árvores para evitar os tiros*

*DICA: aproveite as torres para ter melhor visão dos inimigos e acertá-los*

*DICA: não fique perto desses tanques, eles explodem com qualquer tirinho*

**007 TOMORROW NEVER DIES**

**3.8**

Ação
Electronic Arts

| | |
|---|---|
| CONTROLE | 4 |
| DIVERSÃO | 4 |
| GRÁFICO | 3 |
| SOM | 4 |

1 Jogador
Memory Card

| Ponto Forte | Ponto Fraco |
|---|---|
| Boas armas. A mira do rifle é precisa | Gráficos falhos e som repetitivo |

*DICA: nessa parte, aproveite os tanques explosivos. Atire neles e faça com que os inimigos virem churrasco*

*DICA: apertando R1, e regulando o zoom da mira telecópica você pode atingir inimigos a várias distâncias*

*DICA: caso esteja difícil acertar o inmigo mesmo com o auxilio do R1, o jeito é ir até ele inimigo e usar a metralhadora nele*

*DICA: destruindo tanques e caixas, você pega itens para auxiliá-lo*

# MARVEL VS. CAPCOM
## CLASH OF SUPER HEROES EX

*Por Baby Betinho*

Quase dois anos depois de ter dominado a cena do arcade, **Marvel vs. Capcom EX** chega ao PlayStation. Mesmo com as limitações que a falta de memória Ram acarreta nas conversões para o console da Sony, esta, sem dúvida, é a melhor da série. Além da grande variedade de personagens disponíveis (15 normais e mais os especiais), a jogabilidade e o controle vão agradar bastante os amantes dos jogos de porrada. Os combos estão fáceis de serem emendados e, além disso, pode-se emendar os Hyper Combos em que você usa o seu segundo lutador. O som está melhor que o da versão arcade, com uma música especial para Roll. Para acionar os vários personagens secretos, o caminho é terminar o jogo. A maior restrição desta conversão é que não é possível escolher o parceiro e o ajudante ao mesmo tempo no modo Arcade, só um deles. Nada que vá impedi-lo de divertir-se muito.

***Morrigan:*** *coloque Ryu como parceiro, ↓↘→ + SS, ↓↘→ + SF + CF*

***Megaman:*** *de perto CR, CF, ↑, CR, SR, CM, SM, ↓↘→ + SS*

***Chun-li:*** *↓↘→ + SS, ↓↘→ + CC, →↓↘ + SS*

***Hulk:*** *↓↘→ + SS, ↓↘→ + CC*

**LEGENDA**

**SR:** soco rápido
**SM:** soco médio
**SF:** soco forte
**CR:** chute rápido
**CM:** chute médio
**CF:** chute forte
**SS:** dois botões de soco quaisquer
**CC:** dois botões de chute quaisquer
**SSS:** os três botões de soco
**CCC:** os três botões de chute

**Captain America:** ↓↘→ + CC, →↓↘ + SS, ↓↘→ + CC

**Wolverine:** →↓↘ + SS, ↓↘→ + SS, →↓↘ + CC

**Strider:** ↓↘→ + CC, →↓↘ + SS

**War Machine:** ↓↘→ + CC, ↓↘→ + SS, ↓↘→ + CC

**Captain Commando:** ↓↘→ + SS, ↓↘→ + CC

**Venon:** ↓↘→ + CC, ↓↘→ + SS

**Ryu:** ↓↘→ + SS, ↓↙← + CC, ↓↘→ + SS

**Spider Man:** ↓↘→ + CC, ↓↘→ + SS

**Jin:** ↓↘→ + SS, ↓↙← + SS

**Zangief:** CF, 360° + CC

**Gambit:** ↓↘→ + SS, ↓↘→ + CC

**Onslaught:** SF, ↓↘→ + SS

## MARVEL VS. CAPCOM EX

**4,8**

**Luta**

Trito

| | |
|---|---|
| CONTROLE | 5 |
| DIVERSÃO | 5 |
| GRÁFICO | 4 |
| SOM | 5 |

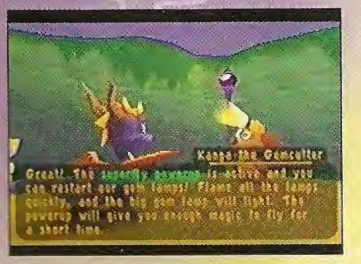
2 Jogadores
Memory Card

| Ponto Forte | Ponto Fraco |
|---|---|
| Os combos são fáceis de fazer | O sistema de ajudantes ilimitados |

*Por Chris Combo*

# SPYRO RIPTO'S RAGE!

Spyro, o simpático dragãozinho da **Naughty Dog** (mesma produtora de Crash Bandicoot), está de volta. Desta vez, ele tem de libertar alguns amigos das garras de Ripto, que trancafiou os caras em seu castelo. Para isso, nosso herói passará por fases com missões bastante variadas e terá de aprender habilidades novas. As fases não são muito compridas. Mas isso não quer dizer que você não vai levar um bom tempo para completá-las, já que as missões não são moleza. Nem tudo está contra o dragão. Ele ganhou uma ajudante, uma libélula que vai pegar itens, pequenos animais e insetos que estiverem longe ou fora de alcance. Para dar jeito em algumas encrencas, Spyro terá de usar as jóias obtidas durante as fases. Elas funcionarão como moeda no game. Não tente voar enquanto estiver na pele de Spyro. O dragão usa as asas apenas para planar e conta com dois ataques básicos: a cabeçada e o bafo de leão, ops, de dragão.



*DICA: converse sempre com os personagens para obter dicas e itens*

*DICA: quebre os vasos para obter mais jóias*

**SPYRO RIPTO'S RAGE**

**4.8**

| | |
|---|---|
| Ação | |
| Naughty Dog/Sony | |
| CONTROLE | 5 |
| DIVERSÃO | 5 |
| GRÁFICO | 5 |
| SOM | 4 |

Memory Card - 1 jogador

| Ponto Forte | Ponto Fraco |
|---|---|
| Novas habilidades de Spyro | Fases um pouco confusas |

*DICA: para mirar melhor, aperte △ e deixe o círculo sobre o inimigo*

*DICA: contra esse inimigo, não dê cabeçadas. Use uma boa baforada de fogo nele*

*DICA: para ter melhor visão antes de arremessar a pedra, procure afastar-se um pouco*

*DICA: para passar para o outro lado, você vai ter de molhar a mão do cara. Pague as 100 jóias a Money Bag e siga adiante*

*DICA: mate insetos e pequenos animais, como sapos, para recuperar a energia*

*DICA: as asas não são muito fortes, ganhe altitude rápido e acenda as velas com uma baforada*

*Por Lord Mathias*

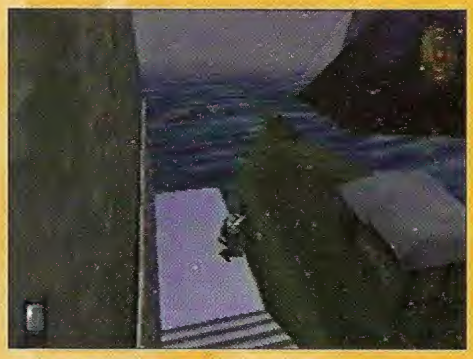
*DICA: depois de derrubar o soldado, use o face maker para roubar a cara dele*

Quem jogou **Mission: Impossible** no Nintendo 64 não vai sentir muita diferença. O jogo é praticamente o mesmo e o que mudou, mudou para melhor. Foram adicionadas novas cenas de cinema e o som ficou mais limpo. Na pele de Ethan Hunt, você terá de resolver uma série de missões que exigem muita habilidade, destreza e conversa com a galera que você encontrar pela frente. O jogo conta com diversos elementos do filme, entre eles a famosa cena em que Ethan (no cinema vivido por Tom Cruise) se pendura numa corda para roubar informações do computador da CIA. Como acontece em outros jogos de espionagem, como **Metal Gear Solid**, nem sempre vale a pena atirar. Prefira se esconder e só atire se o inimigo vir você. A grande vantagem do jogo é poder escolher entre salvar o game no Memory Card ou anotar o password para continuar de onde parou. Durante o jogo, ainda é possível usar um pouco da memória restante do PlayStation para salvar em locais precisos. Isso ajuda bastante, principalmente quando algum soldado o detectá-lo.

*DICA: entregue a carta que você pegou perto da luminária para esse soldado. Suba no caminhão*

*DICA: caso não queira usar blocos do seu Memory Card, anote o password. Não esqueça de usar sempre o quick save durante o jogo*

*DICA: na segunda parte, pegue a mina explosiva nessa estante*



*DICA: coloque a mina nesse navio*

**MISSION: IMPOSSIBLE**

**4.0**

Ação

Infogrames

| | |
|---|---|
| CONTROLE | 3 |
| DIVERSÃO | 4 |
| GRÁFICO | 4 |
| SOM | 5 |

1 Jogador
Memory Card

| Ponto Forte | Ponto Fraco |
|---|---|
| O som lembra bastante o filme | Controles confusos atrapalham |

*DICA: na primeira fase, pegue a carta junto à luminária*

*DICA: quando o soldado entrar, dê um soco nele*

*DICA: para desviar dos tiros, procure saltar*

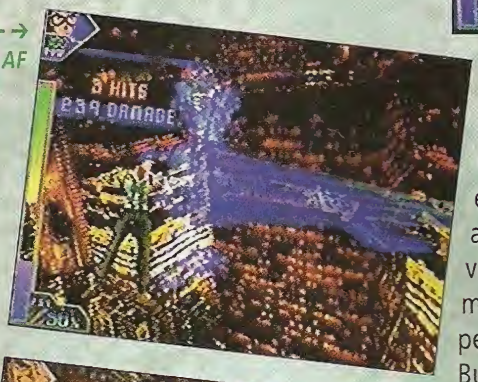
# Psychic Force 2

Emilio: → → + AR, ← ↓ → + AR, AF

*Por Baby Betinho*

**Psychic Force 2** é um jogo de luta diferente, que abusa da liberdade de movimentação dentro do cenário. Esta versão é praticamente igual ao game lançado para Dreamcast. Perde um pouco nos gráficos, mas ganha nas cenas de cinema da apresentação, que não existiam no console da Sega. O controle do PlayStation também é melhor, pois tem mais botões. Assim, movimentos como a barreira especial e o Dash podem ser acionados com apenas um botão. Mas chega de ti-ti-ti: vamos à porrada. Os lutadores mesclam magias e golpes poderosos. Alguns personagens novos foram adicionados. Burn, o Grand Master Of Fire, dançou e no seu lugar entrou Might, Grand Master Of Thunder. Ficou assustado com essa história de Grand Master? Não adianta tentar fugir: os cenários são limitados por uma barreira invisível que, denpendo do golpe de finalização, pode ser quebrada.

Carlo: ← →
→ + AR, AF



Gudeath:
← ↓ → + AF, ← → →
+ AR

Might: ← ↓ → + AR, AR, AR, AR, AF

Parry: → → + AR, AR, AR, AR

**LEGENDA**
AR - ataque rápido
AF - ataque forte

Regina: ← ↓
→ + AR, AF

Setsuna: ← ↓ → + AF, AF

Wendy: ← → → + AF, AR, AR, AR

*Por Marcelo Kamikaze*

*DICA: para passar dessa parte, transfome-se no animal que flutua*

*DICA: aqui, transforme-se em um animal que tenha aparência inofensiva*

*DICA: siga Helena pela floresta. Ela vai inidicar o caminho certo para o castelo*

**Dewprism** conta a história de Rue, um menino que usa um enorme machado e pode se transformar em diversos animais e pessoas. O jogo, da Square, lembra um pouco **Legend of Mana**. O esquema é praticamente o mesmo: uma mistura de RPG e ação. A grande diferença é a variedade de transfomações e ataques que Rue possui. O machado, por exemplo, pode ser trocado por outros tipos de machado durante o jogo. Comprando e até encontrando novos machados, Rue aumenta a eficiência de seu ataque. O herói ainda pode se transformar em algum animal para atacar o inimigo. Mas lembre: cada tranformação consome certa quantidade de MP. O jogo é bem colorido e os personagens têm cara de desenho animado infantil. Os diálogos não são falados, aparecem apenas as legendas. Como os personagens são grandes, fica a impressão de que algo está faltando.

*DICA: logo no começo, sente à mesa*

*DICA: quando encontrar o primeiro chefe, espere-o usar esse ataque para contra-atacar logo em seguida*

*DICA: transformando-se em porco-espinho, você escapa melhor dos ataques*

*DICA: sempre verifique caixas para obter itens*

*DICA: transforme-se em dragão e fique nesse local para abrir as escadas*

*Por Baby Betinho*

# Silent Bomber

**Silent Bomber** é um jogo de ação muito parecido com **Bomberman**, só que 3D, mais rápido e mais violento. Os gráficos não são o que há de melhor na praça. Mas, você vai ver, a diversão e a ação são mais que suficientes para prender a atenção de quem joga. O personagem principal é um armador de bombas. O cara pode armar bombas diversas e detoná-las na hora que quiser. Além disso, pode arremessá-las para que fiquem presas no inimigo. Acredite: não faltarão oportunidades para detonar umas bombinhas. O jogo é cheio de missões, sempre com chefes bastante poderosos. Tudo bem. Além das bombas normais, você tem uma variável, que muda de acordo com o item que se pega. Com ela, dá para produzir grandes labaredas ou bombas especiais, por exemplo, especializadas em inimigos aéreos. Os equipamentos podem ser melhorados durante as fases. Basta explodir objetos e pegar alguns chips. Os inimigos aparecem aos montes: você vai cansar de fugir de tiros. Com tantas coisas na tela, **Silent Bomber** tinha tudo para ser lento. A movimentação, entretanto, é muito boa.

*DICA: procure explodir objetos que estiverem pela frente, como caixas, carros e tonéis*

*DICA: nesse ponto, coloque a bomba com efeito de Napalm*

*DICA: contra o primeiro chefe a manha é rodeá-lo e ir colocando bombas em sua volta*

*DICA: ao pegar uma certa quantidade de e-chips, aperte o Select para alterar o seu equipamento*

*DICA: procure avançar devagar e ir matando os inmigos aos poucos*

*DICA: nesse ponto, coloque duas bombas, uma sobreposta à outra*

*DICA: para ganhar mais pontos, faça com que as bombas atinjam o maior número possível de inimigos de uma só vez*

*DICA: nos elevadores que trazem os inimigos, dispare duas ou mais bombas de uma só vez*

**SILENT BOMBER**

**4.5**

Ação
Bandai

| | |
|---|---|
| CONTROLE | 5 |
| DIVERSÃO | 5 |
| GRÁFICO | 4 |
| SOM | 4 |

1 Jogador
Memory Card

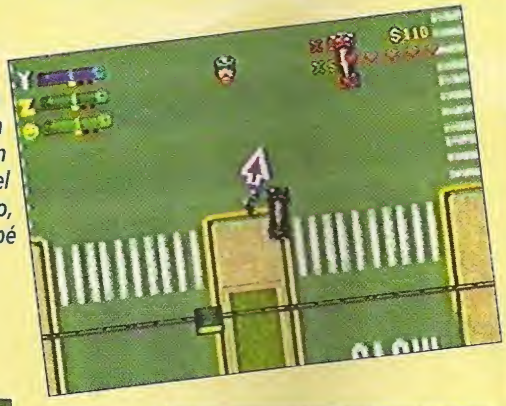
| Ponto Forte | Ponto Fraco |
|---|---|
| Ação o tempo todo, você não vai respirar | Textura dos gráficos pouco trabalhada |

DICA: no modo Slope Sty

DICA:
saia atropelando os caras das gangues rivais, isso conta pontos

*Por Baby Betinho*

Violência, morte e roubos é o que você vai encontrar em **Grand Theft Auto 2**. O jogo pretende reproduzir no videogame o que rola hoje no mundo do crime das grandes metrópoles. Se você vive em uma, vai reconhecer. Para começar sua carreira no crime organizado, você precisa definir para quem vai trabalhar. Tem trabalho para todos os gostos: matar, roubar e até gerenciar um grupo de criminosos, dominando áreas da cidade. Quem jogou a primeira versão, vai ver que os gráficos melhoraram bastante e que o som continua muito bom (muito rock pesado). Os controles, para nossa tristeza, não melhoraram. O personagem é bem pequeno e, com controles ruins, fica complicado movê-lo na direção correta. Isso, num game como **Grand Theft Auto 2**, pode custar sua vida. E morte é o que não falta no jogo, por isso, se você é pai, é legal dar uma olhada no CD.



DICA: siga sempre a seta rosa. Se ela apontar para algum lugar em que não é possível entrar com o carro, vá a pé

DICA: se o policial parar você, saia do carro, atire nele e roube seu carro

DICA: para fugir da polícia, procure costurar os carros

DICA: logo no começo, vá até o orelhão e atenda o telefone

DICA: saia dando socos. Alguns caras que acabam soltando as armas depois de espancados

DICA: vá para baixo do orelhão e pegue o carro. Faça barbeiragens à vontade

DICA: para salvar o jogo, entre nessa construção

pelo meio

DICA: *para melhorar a aderência, siga as marcas de pneu na pista*

DICA: *abuse do guard-rail para fazer uma curva mais rápida*

*Por Lord Mathias*

**Formula 1 99** chega às prateleiras. O jogo, feito pela Psygnosis, teve sua melhor versão em 97. Desde então, a softhouse tem pisado na bola, deixando em segundo plano alguns detalhes como a visão de jogo, que não favorece a visualização de curvas fechadas, e o som, que decaiu um pouco. Mas nem tudo piorou, galera. Os gráficos, por exemplo, melhoraram muito. Os polígonos estão mais consistentes e os carros ganharam efeito de brilho. O jogo é oficial, assinado pela FIA. Por isso, você pode escolher entre os melhores pilotos do mundo. Michael Schumacher, Mika Hakkinen e Rubens Barrichello estão entre eles.

DICA: *nas ultrapassagens, procure ficar bem perto da traseira do carro adversário para então emparelhar*

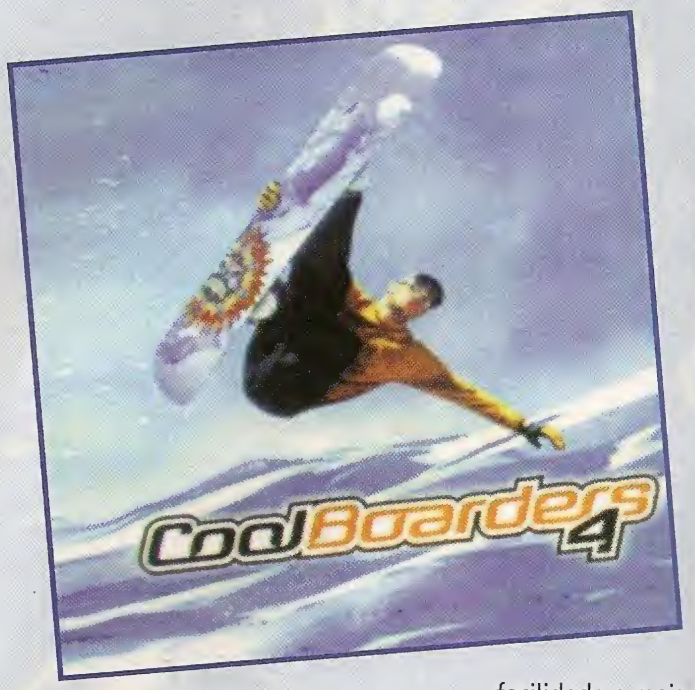
DICA: *evite cortar caminho, você pode ser penalizado*

As equipes têm o handcap (situação das equipes no ranking de construtores) equivalente ao início da temporada de 99. As pistas têm todos os detalhes das reais, incluindo a publicidade. A coisa mais fácil no jogo é, sem dúvida, derrapar. Por isso, não faltam assistentes (de traçado, freios etc.).

DICA: *se não conseguir manter o carro na pista, ligue o assistente de percurso*

DICA: *use o Track Preview para se orientar melhor nos pontos de frenagem da pista*

DICA: *caso não queira sofrer muito, escolha uma equipe de ponta. Assim você pode melhorar o tempo de pit stop e ainda consertar eventuais defeitos rapidamente*



DICA: *no modo Slope Style, não perca as partes mais azuis, elas são próprias para impulsionar a sua manobra*

DICA: *caso esteja indo muito rápido, aperte R2 ou L2 e mantenha sua prancha na horizontal*

DICA: *antes de fazer uma manobra no Half Pipe, aperte o botão de salto bem na beirada da rampa*

*Por Chris Combo*

Mais uma versão de **Cool Boarders** na parada. Desta vez, a produção, sempre a cargo da Uep Systems, ficou por conta da 989 Studios, com a colaboração da Sony. O resultado são gráficos melhores, mais realismo e muito mais detalhes (dá até para ver folhas secas nas árvores). A variedade de manobras, que já era grande, ficou ainda maior. O número de personagens, entretanto, é limitado: apenas dois homens e duas gatas. A diferença é uma só. As mulheres são mais medrosas (mentira do jogo!), ao contrário dos homens, que não se intimidam no Down Hill. Por outro lado, as mulheres executam as manobras com maior facilidade e mais suavidade (pura verdade!). Mesmo com o último **Cool Boarders** fresquinho na memória, vale dar uma olhada na nova versão e aprender as manobras. Radical!

DICA: *ao disputar um Down Hill, procure saltar em pontos com pequenas inclinações para pegar mais velocidade*

DICA: *nas descidas em que são necessárias manobras, tenha cuidado, existem muitos pontos em que o salto pode ser desastroso*

DICA: *no modo Trick, procure não perder nenhuma passagem para obter um número maior de pontos*

DICA: *aqui não existe cordialidade, aperte L1 ou R1 para dar porrada nos adversários*

**COOL BOARDERS 4**

**4,5**

Snowboarding
989 Studios

| | |
|---|---|
| CONTROLE | 5 |
| DIVERSÃO | 4 |
| GRÁFICO | 5 |
| SOM | 4 |

1/4 Jogador
Memory Card

| Ponto Forte | Ponto Fraco |
|---|---|
| Os controles estão mais precisos | Poucos personagens à disposição |

DICA: *caso o comando no modo Trick seja muito extenso, pause o jogo até ficar familiarizado com ele*

# Detonado

*Por Marjorie Bros*

Preparem-se, queridos: nas pistas de **Crash Team Racing** só há lugar para feras. E sacanas. Aliás, o que não falta neste game são sessões de sacanagem. Você vai enfrentar corredores com uma inteligência artificial que chega a ser irritante. Quando você está bem perto de uma caixinha cheia de itens, puf! Alguém vem e apronta alguma. Mas essa é uma das maiores diversões do game. Bem, obviamente, a Marjozinha aqui conseguiu dar cabo de todos os adversários, inclusive da tal de Coco Bandicoot, que até que é boa corredora. Para mostrar que você também é fera, tem de vencer nas 24 pistas, distribuídas por quatro mundos. O problema é que você terá de correr, pelo menos, três vezes nas quatro pistas iniciais de cada mundo. Uma para pegar o troféu; outra para pegar o símbolo CTR (as três letras estão espalhadas pela pista); e uma terceira em que você pega caixas numa corrida contra o tempo. Nas duas primeiras corridas você tem de acumular o maior número possível de itens, única maneira de responder a altura as sacanagens que farão com você. Para vencer as provas, você tem de se manter em até terceiro lugar, caso contrário não vai sobrar nenhuma caixa de item para você. Restam ainda duas pistas em cada mundo: uma contra o chefão e outra para pegar cristais contra o tempo. Vai dar um pouco de cãibra nos dedos, mas acho que vocês, meninos, vão conseguir agüentar.

## Quem é quem na corrida de Crash

**Crash Bandicoot**

*É o mais balanceado. Tem boa aceleração, velocidade e controle*

**Coco Bandicoot**

*É a mais veloz de todos*

**Pura**

*É lento, mas é bom de se controlar*

**Tiny**

*É o segundo mais veloz de todos e o mais maldoso*

**Dr. Neo Cortex**

*Quase tão balanceado quanto o Crash, só que é do mal*

**Dr. N. Gin**

*Bate todos os outros quando o assunto é aceleração*

**Polar**

*Superágil e bom para fazer qualquer tipo de curva*

**Dingoldile**

*É ótimo nas retas, mas só faz as curvas bem abertas*

## Escolha o seu modo predileto de corrida

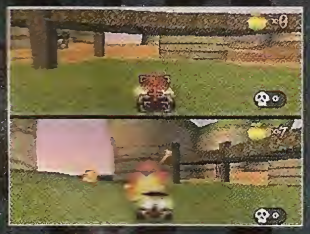
### Adventure Mode

*Corrida para um jogador em vários mundos para pegar tesouros e itens. No final você enfrenta chefes*

### Time Trial & Arcade Modes

*Corrida veloz para um ou dois jogadores com armas, obstáculos e muitos outros desafios*

### Battle Mode

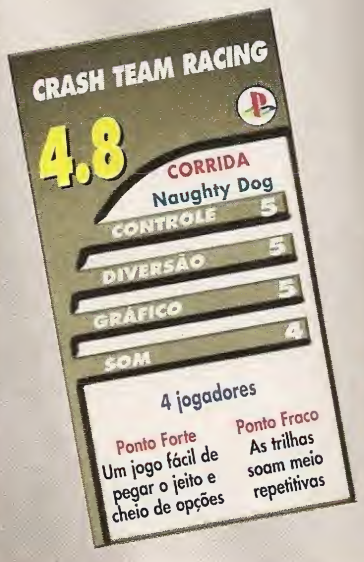


*Corrida de dois até quatro jogadores. Cada um por si ou em times na batalha pela liderança*

## N. Sanity Beach

## Crash Cove

*Aproveite essa rampa usando o botão R para conseguir um impulso a mais ao cair*



*Ao passar pelas setas de velocidade solte o botão de aceleração para aumentar o tempo de turbo*

*Aqui você poderá cortar caminho. Para alcançar o túnel, pule no leito da pista e use o botão R para saltar*

## Roo's Tubes

*Logo no início há um declínio na pista. Use o botão R para saltar e ao cair, para pegar mais velocidade*

*Esta é a rampa mais alta desta pista. Use o botão R para aproveitá-la*

## Sewer Speedway

*Siga pelo túnel da direita para ganhar algum tempo*

## Mistery Caves

*Use sempre a rampa que estiver inclinada para atravessar a água numa boa*

*Fique de olhos abertos com as bolas de fogo. Aqui, por exemplo, siga pela esquerda para não ser atingido*

## Ripper Roo

Este chefe ficará soltando caixas de TNT ao longo do percurso. Fique atento para não ser atingido por elas

Concentre-se em pegar os cristais que estão nas plataformas e, por último, os que estão embaixo delas

Fique próximo dele e, perto do final da corrida, acerte-o com qualquer item

## The Lost Ruins

## Dingo Canyon

Aqui use o botão R para pular e não tocar a água. Assim você não perderá velocidade

## Skull Rock

Preocupe-se em pegar primeiro os cristais que estão nos cantos e na parte externa do estágio

Ao passar por essa seta use o botão R para não bater muito na parede

## Tiger Temple

Aproveite todas as rampas do percurso para adquirir velocidade. Não esqueça de usar o botão R

Ao entrar nesse túnel fique atento às estátuas. Elas soltam fogo e podem atingi-lo

Aqui, na boca do tigre, use uma bomba ou um míssil para abrir a passagem e cortar caminho

## Papu's Pyramid

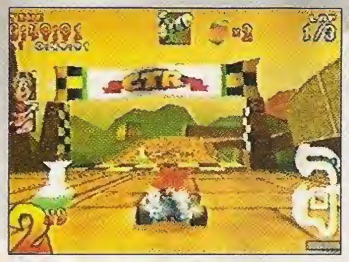
No topo da espiral da pirâmide há uma seta. Feche bem a curva e use o botão R para não perdê-la

Passe fora da parte marrom, onde ficam as plantas carnívoras. Se elas o pegarem, você perderá um bom tempo

## Coco Park

Em Coco Park, a pista é mais de passeio. Apenas não perca as setas e não terá dificuldade em vencer a prova

## Papu Papu



Fique atento aos vidros. Mantenha distância para poder desviar deles

*Como no chefe anterior, ao se aproximar do final acerte-o com uma bomba ou um míssil*

## Rampage Ruins

*Pegue os cristais na parte superior primeiro e depois pegue os da parte de baixo*

*Use as rampas para alcançar os cristais que estão no alto sem atingir as caixas de TNT*

## Glaciar Park

## Dragon Mines

*Aqui onde você encontra os trilhos pela primeira vez, pode-se segui-los na direção do carrinho. Mas isso não ajuda, pois você será atropelado pelos carrinhos várias vezes*

*Na espiral de madeira use o botão R para não bater na parede e não perder velocidade*

## Blizzard Bluff

*Use o botão R para pular em todas as quedas da pista*

*Fique de olho na bola para não ser esmagado após passar pela seta*

*No gelo, tente cair o mais reto possível. Você poderá perder o controle do kart se tentar direcioná-lo bruscamente*

*Após o lago congelado há uma rampa. Use o botão R para saltar e feche a curva o máximo que puder para passar pela seta*

## Polar Pass

*Logo no início da pista fique de olho na foca que se move rapidamente de um lado para o outro*

*Nas bifurcações, prefira sempre o lado direto para ter mais facilidade de passar pela seta ao final delas*

*Esta é a pior parte desta pista. Ao saltar, feche o máximo possível a curva e use o freio para não cair. Se fizer direito, terá uma boa vantagem*

*Nesta parte do percurso use o botão R pare saltar e passar sobre o muro que está logo à frente*

## Tiny Arena

*Aproveite bem as rampas para não cair na lama. Se cair, seu kart perderá um pouco de velocidade*

*Use as rampas para alcançar as caixas como essa*

*Fique atento ao traçado da pista. Ande sempre pela parte mais clara do percurso*

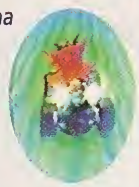
Nessa curva use o botão R para não bater na parede

Como de costume, espere chegar perto do fim e acerte-o com uma bomba ou um míssil

## Rocky Road

Perto do final há um lamaçal. Use essa seta e o botão R para atravessar numa boa

Siga pegando os cristais que estão na parte de cima do estágio



## Komodo Joe

Mais uma vez, fique atento às caixas de TNT que este chefe solta. Fique distante dele

Por fim, colete os cristais que estão na parte inferior

## Citadel City

## Hot Air Skyway

Nesse salto, use o botão R e prefira cair na plataforma da direita para ganhar uma pequena vantagem

Use o botão R para saltar e fechar nesta curva. Assim você conseguirá passar pela seta

Use o freio e entre fechado nesta curva para passar pela seta e ganhar velocidade

## Cortex Castle

Na rampa do portão do castelo, pegue leve no salto para não bater na parte de cima da entrada

Fique de olho nas aranhas do teto. Passe longe para não ser pego

Há várias rampas nesta pista. Aproveite-as para ganhar uma vantagem

## N. Gin Labs

Esta pista é cheia de armadilhas. Fique de olho nas bordas, pois não há laterais e você poderá cair facilmente

Aqui não tente passar pelas setas, pois você será esmagado pelos latões

Ao pular nas rampas, fique atento a tudo que estiver a sua frente, pois você pode ser surpreendido por um buraco como este

*Esse é o salto mais alto dessa pista. Ao saltar, fique de olho nos buracos abaixo e passe com cuidado por eles*

## Oxide Station

*Ao passar por essa seta não abuse no salto, pois você poderá bater na parte de cima do túnel*

*Há uma seta no final do túnel, não salte*

*Aqui também tome cuidado com o salto para não bater na parte de cima do túnel*

## Pinstripe

*Cuidado com as bombas desse chefe. Mantenha distância, pois é muito fácil ser atingido*

*Esse chefe não foge à regra. Ao se aproximar do final, acerte-o com uma bomba ou um míssil*

## Nitro Court

*Esse estágio é composto por três anéis. Comece a coletar os cristais pelo anel exterior, depois no do meio e, por fim, no interior*

*Use itens como míssil e bombas para explodir caixas de TNT e Nitro. Caso não tenha nada, a tática é ser "Kamikase" e ir de encontro a elas*

## N. Oxide's

*Esse chefão solta inúmeros itens na pista. De início, fique longe dele para não ser atingido pelas explosões das caixas que ele jogar*

*Agora fique de olho nas caixas de nitro e apenas fique atrás dele*

*Fique atento às bombas e continue atrás dele, mas agora fique mais distante*

*Aproxime-se o máximo possível e você não será atingido pelos vidros*

*Para encerrar, próximo ao final, acerte-o no mínimo duas vezes para vencer sem problemas*

# SILENT HILL

*Por Marcelo Kamikaze*

**Silent Hill** é trabalho que não acaba mais. São tantos detalhes que, mesmo destrinchando o game, sobra o que falar. Por isso, a obra-prima da Konami está nas páginas da **PlayStation Magazine**, depois de passar pela ***SGP***. Dei um tapa no passo a passo. Ou seja, ficou muito mais fácil descobrir o mistério de **Silent Hill**. No jogo, Harry Mason perde sua filha Cheryl de vista depois de um acidente de carro na entrada de Silent Hill, a cidade que dá nome ao jogo. Harry sai em busca de sua filha entrando em lugares que pouca gente teria coragem de entrar, mesmo à luz do dia. Mas você não está sozinho. Siga as dicas e se encha de coragem: este clássico Detonado está aí para resolver todos os seus problemas. E também os de Harry.

**SILENT HILL**

**4,8**

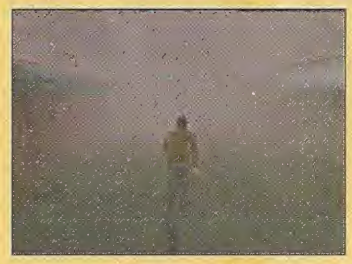
Ação
Konami

| | |
|---|---|
| CONTROLE | 5 |
| DIVERSÃO | 5 |
| GRÁFICO | 5 |
| SOM | 4 |

Memory Card
1 Jogador

| Ponto Forte | Ponto Fraco |
|---|---|
| Clima de terror que rola no jogo | Pouca variedade de armas |

## Início



*Siga o vulto de Cheryl e nada mais. Não se preocupe, você vai morrer de qualquer jeito*

## Café

*Ao acordar no café, vá ao balcão, pegue os itens e salve o jogo. Tente sair e depois pegue o rádio*

## Beco 1

*Vá para oeste da rua Matherson e pegue esse bilhete*

*Olhe no mapa e siga para o caminho marcado em vermelho. Mate os cachorros e pegue o bilhete de Cheryl*

## Casa de Cachorro

*Vá para a rua Levin, na quinta casa da esquerda. De baixo para cima do mapa, existe uma casa de cachorro. Pegue a chave nela, entre na casa e, perto da porta dos fundos, você encontrará o mapa*

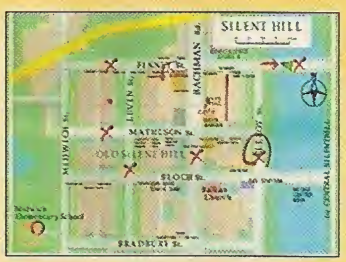
## Beco 2

*Vá ao beco que corta a rua Finney com a Matherson. Ele fica logo atrás do café. Entre nesse portão*

*Junto à cabeça de cachorro pegue a chave*

## Ruas de Silent Hill

*Vá a leste da rua Finney e pegue a Key of Lion dentro do carro*




*Vá para a parte sul da rua Elroy, marcada com um X dentro de um círculo. Atravesse a pequena ponte de madeira e pegue a chave no chão da casa*

## Casa

*Volte ao lugar onde existe a casa de cachorro, entre, use as três chaves e abra a porta dos fundos*

*Siga em direção à escola orientando-se pelo mapa*

## Escola

*Logo na entrada, pegue o mapa da escola nessa mesa*

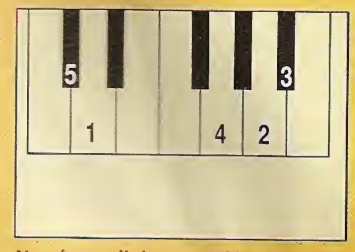
*Vá para a esquerda na recepção, abra a porta dos fundos e pegue os itens*

Consulte o mapa, vá para Infirmary, pegue os itens e salve o jogo

Vá ao segundo andar, entre na Lab Equipament Room e pegue o Chemical na estante

Entre no Chemistry lab, use o Chemical sobre a mão e pegue o medalhão dourado

Vá até o Courtyard e coloque o medalhão dourado na torre do relógio. Vá para o Music Room do segundo andar




No piano, digite a seqüência na ordem de 1 a 5

Suba do segundo andar, no canto inferior e à direita do mapa existe uma escada. Suba e ligue o gerador

Volte para o Courtyard, encaixe o medalhão de prata e entre

## Escola Alternada

Ao sair pelo outro lado da porta, a mesma escola vai estar lá com outro estilo. Vá até o Storage Room e pegue a bola de borracha

Entre no Hall e saia pela porta dos fundos. Logo ao sair vire à esquerda e entre. Pegue Picture Card

Vá até a porta, na recepção, entre e use o Picture Card na porta estranha

No segundo andar, vá ao Locker Room, abra a porta que está se mexendo, volte e pegue a chave sobre o cadáver que cairá

Agora vá até Roof e encaixe a bola de borracha no primeiro bueiro. Rode a válvula para escoar a água

Vá para o Courtyard. Pegue a chave na calha. Vá ao segundo andar, entre no banheiro masculino e pegue a Shotgun

Vá até o Basement, rode a válvula da direita duas vezes para direita e a da esquerda uma vez para direita

Ao entrar, espere o monstro abrir a boca e dê um tiro com a shotgun

Antes de sair da escola, pegue a K.Gordon Key. Na rua Bradbury, entre na casa do do Prof. Gordon

## Igreja

Vá para a igreja e pegue os itens no altar

Vá para a rua Bloch à direita, entre na sala de controle e abaixe a ponte usando a chave. Atravesse a ponte a vá para o outro lado de Silent Hill

## Polícia/Hospital

Na outra parte de Silent Hill, vá até o distrito de polícia e pegue os itens. No hospital, pegue os mapas na recepção e a chave nessa sala. Na cozinha, pegue a Plastic Bottle e encha a garrafa com o líqüido que está derramado no chão no Director's Office

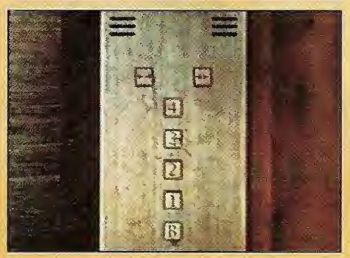
# SILENT HILL

Ainda na sala de conferência, pegue o outro mapa e abra a porta para o Basement

Ligue a lanterna, consulte o mapa e acione o gerador no Boiler Room

Suba no elevador andar por andar e tente abrir as portas de todos os andares

## Hospital Alternativo



Ao entrar no elevador no terceiro andar, o botão do quarto andar vai aparecer, aperte-o

Vá ao Storage Room e pegue o Blood Pack

Na sala 204, jogue o Blood Pack nos tentáculos e pegue o Plate of Cat

Pegue o Plate of Turtle no banheiro masculino

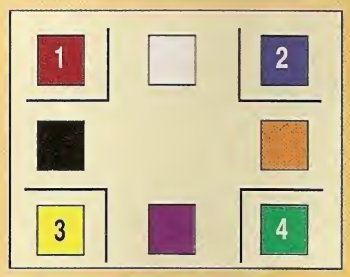
Pegue o isqueiro na sala 201

Na Infirmary, salve o jogo e pegue os itens

Na Director's Office, pegue o Plate of Queen

Na sala 306, pegue o Plate of Hatter

Entre pela porta dos fundos do Nurse Center e encaixe na porta os Plates como mostra a figura abaixo:




1- Plate of Queen; 2- Plate of Turtle; 3- Plate of Cat; 4- Plate of Hatter

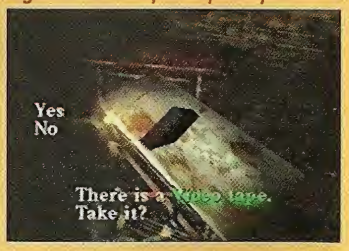
Depois de abrir a porta, vá até a Intensive Care Unit e pegue a garrafa de álcool

Vá até a Operation Room e pegue a chave

Agora vá até a Generator Room e pegue o martelo

Abra a Store Room com a chave e empurre o armário apertando o botão X no outro lado dele

Jogue álcool sobre a planta e em seguida use o isqueiro para queimá-la




Descendo até o final do corredor você vai encontrar uma porta meio camuflada. Entre e pegue a fita de vídeo

Na sala no final do Hall, pegue a Examination Key ao lado do retrato de Alessa

Vá para a sala 302 e assista ao vídeo que você pegou. Vá para o Medicine Room no 1F

Depois da cena com a estranha (e feia) Dahlia, pegue a chave que ela deixou

## Antique Shop

Saia do hospital e vá para o Antique Shop, na rua Simmons. No mapa está identificado como um quadrado laranja

Entre no Antique Shop, empurre o armário e siga em frente. Pegue o machado e saia

## Silent Hill Alternativa

Saia do Antique Shop, desça a rua Simmons e entre na porta com a tela quebrada ao lado da Town Center

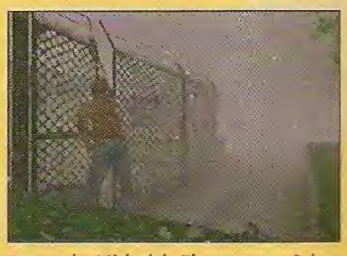
Suba a escada. Depois de visitar as salas, você vai cair. Corra para frente, pegue o rifle e acione-o

Espere a larva sair do buraco e mande bala com o rifle. Depois saia pela passagem aberta pela larva

Volte ao hospital e entre no Examination Room. Saia em direção à Elementary School. No único caminho existente, suba as escadas e dispare o rifle contra a mariposa gigante

## Esgoto

Silent Hill vai voltar ao normal ao descer as escadas. Vá até a Police Station e pegue os itens



Perto da Midwich Elementary School existe uma grade com o cadeado. Dê machadadas no cadeado até ele cair

Nos esgotos, à esquerda do caminho da água, entre na porta onde está escrito Keep Out

Pegue a chave, os itens e salve o jogo sobre a mesa

Use a chave na porta que está bem à direita do sentido da água

Seguindo pela porta, suba as escadas

Pegue a chave sobre o sangue perto da água. Em seguida, suba a outra escada para sair dos esgotos

## Resort Area

Ao sair do esgoto, entre na construção abandonada e pegue os itens

Vá à rua Bachman até a entrada do Annie's bar

Entre no Annie's Bar e pegue o pacote amarelo no chão depois da cena com o Dr. Kauffman (facultativo)

Vá para a Indian Runner. Na entrada, digite 0473 para abrir o cadeado

Abra a gaveta e pegue a chave. Abra o cofre que está em baixo do balcão

Olhe o mapa e vá ao Haerbey Inn. Na entrada, digite 0886 para abrir a porta

Pegue o imã no sofá

# SILENT HILL

Saia pela porta dos fundos e entre no quarto número 3

Empurre o armário de novo e pegue a chave com o imã

Perto da entrada inicial existe uma porta que dá para a garagem. Abra a moto com a chave que pegou

## Light House

Saia do hotel, consulte o mapa e vá em direção à Light House

No caminho, fique atento à cena e pegue todos os itens do barco. Saia pelos fundos

Continue em direção à Light House, suba as escadas e caia fora de lá

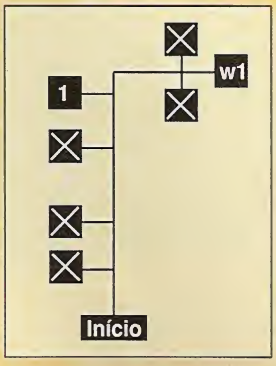
## Esgoto/Park

Vá para a direita da Light House, desça as escadas e vá rápido até a outra saída do esgoto

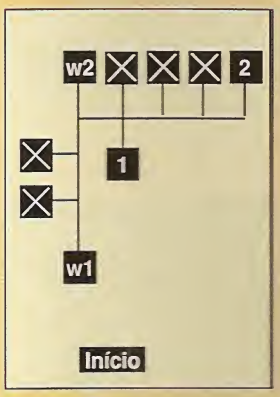
Siga até o carrossel. Agora você tem duas opções: atirar e matar Cybil ou chegar perto e usar a garrafa com a droga que você obteve no hospital

## Necronomicon

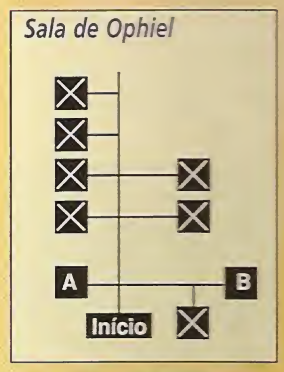
1 - Key of Ophiel
2 - Chave dentro da gaiola
3 - Porta de Phaleg
4 - Save game
5 - Horta de Ophiel
6 - Screwdriver / Pliers
7 - Door of Hagith (elevador)
w2 - Warp 2




1 - Creat of mercury
Ring of contract
Munição para o rifle
w1 - Warp 1



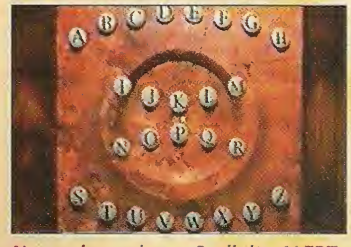

1 - Camera
2 - Key of Aratron




A - Quebra-cabeças 1
Square Plate
B - Quebra-cabeças 2
Amulet of salon
Key of Hagith

Consultando os mapas acima, vá até a sala com Pliers e Screwdrive e pegue-as

Use o Pliers na torneira para pegar a chave que está na sala Faucet, indicada como Key of Ophiel no mapa. Para obter a chave, entre na sala Ophiel



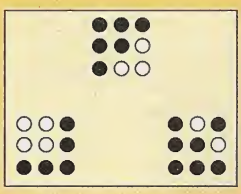
No quebra-cabeças 2, digite ALERT para abrir a porta

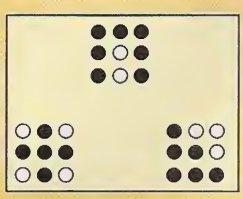
Entre na sala e pegue o Amulet of Solon ao fundo

No Quebra-cabeças 1, digite: 4 em touro; 6 em sagitário e 8 em gêmeos

Vá até a sala indicada com Save Game, coloque o Square Plate no relógio e pegue a chave para Hagith. Abra a porta do elevador e suba ao segundo andar

Antes de entrar nessa sala, pegue o





*Ring of Contract indicado no mapa. Depois pegue o elevador até o terceiro piso. Na sala com altar existem duas portas ao lado dele. Os diagramas que vêm a seguir se referem à resposta para a porta da esquerda e para a porta da direita, respectivamente*

*Pegue a chave e siga para a porta de Phaleg no mapa*

*Na sala de Phaleg, na cozinha, coloque o Contract Ring para ligar uma corrente à outra e pegue a Dagger of Melchior*

*Na sala com o depósito, abra o saco de Jelly Beans e pegue a Key of Bethor*

*Na sala dos fundos do depósito, ponha para rodar de novo a fita de vídeo e assita ao filme correto*

*Desligue o gerador em sua sala*

*Saia da sala de Phaleg, use a Screwdriver na placa de metal da parede na sala indicada com a Key of Aratron e pegue a chave. Volte para sala de Phaleg, entre na sala de Aratron e pegue o Disk of Ouroboros*

*Na sala pichada, pegue o Ank, vá para a sala com objetos de criança e encaixe os seguintes obejtos na porta dos fundos: Ank, Disk of Ouroboros, Crest of Mercury e Amulet of Solomon*

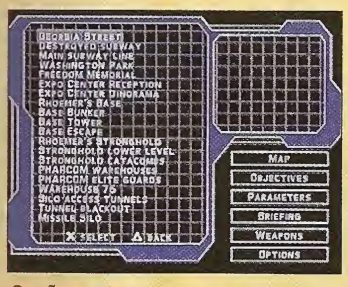
## Final

*Suba as escadas, espere o monstro atirar os raios, desvie deles e atire com o rifle. Respeite essa seqüência*

*Caso salve Cybil e o Dr. Kauffman no Annie's Bar, você verá o melhor final, podendo ver até quatro versões diferentes*

## FINAIS E PRÊMIOS

*Bad – Mate Cybil no carrossel e não salve o Dr. Kauffman no Annie's Bar.*
*Prêmio Bad – Gasoline, Rock Drill e Chain Saw (acabe no level easy). Ao começar um novo jogo (next fear), pegue a Gasoline no posto de gasolina, a Rock Drill na sala em baixo da sala de controles da ponte e a Chainsaw na vitrine quebrada da loja cut-rite chainsaws.*
*Bad+ - Salve Cybil no carrossel e não salve o Dr. Kauffman no Annie's Bar. Para salvar Cybil você precisa usar a Plastic Bottle (cozinha do hospistal normal) no líqüido que está no chão do Director's Office (hospital normal) e dar para ela beber no carrossel.*
*Prêmio Bad+ – Katana. Ao começar um novo jogo (next fear), pegue-a na porta que está trancada na casa que tem uma casinha de cachorro na frente.*
*Good – Mate Cybil no carrossel e salve o Dr. Kauffman no Annie's Bar (basta ir até o Annie's Bar). Não tem prêmio específico.*
*Good+ - Salve Cybil no carrossel e salve o Dr. Kauffman no Annie's Bar.*
*Prêmio Good+ – Channeling Stone. Ao começar um novo jogo (next fear), pegue-a no Super 8 Mini-Mart.*
*Prêmio Ufo – Hyper Blaster (arma dos jogos de tiro da Konami para o PSX). Ao começar um novo jogo (next fear), olhe no inventário, ela vai estar lá.*




*Opções extras*
*Durante o jogo, aperte Select para trazer a tela Item. Em seguida, entre no Options e aperte L1, R1, L2 e R2 juntos. Se fizer certo, vai abrir um menu pequeno, possibilitando que você mude a cor do sangue, troque os controles e desligue o auto-aim.*

*Bebidas energéticas extras no hospital:*
*Para conseguir três health drinks, procure-os na Drink-Machine quebrada no primeiro andar do hospital.*

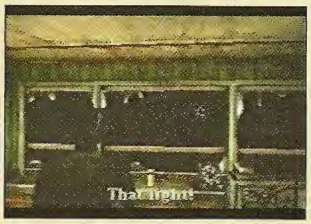
## COMO FAZER O FINAL UFO

*Ufo – Use a Channeling Stone nos seguintes lugares:*

*1- No telhado (roof) da escola alternativa.*

*2- Na parte de fora do hospital alternativo, logo após matar a larva e conversar no hospital com Lisa.*

*3- No estacionamento do hotel (Harbey INN), logo após salvar o Dr. Kauffman no Annie's Bar.*




*4- No barco, logo após a cena com Cybil e Dahlia (durante a ida a Light House).*

*5- No topo da Light House*

# SGP dicas

## CRASH TEAM RACING

### Pegue a nave Nitros Oxide
Consiga quatro chaves derrotando os chefes.

### Arenas de batalha extras
Para ter acesso a novas arenas no modo Battle, vença quatro Cup Races no modo Arcade nos níveis de dificuldade abaixo:

| Pista | Dificuldade |
|---|---|
| Basement Level | Hard |
| Parking Lot | Easy |
| The North Bowl | Medium |

### Turbo extra
Nas largadas, aperte o acelerador logo antes de a luz verde acender.

### Corra com o Crash falso
Vença a Purple Gem Cup no modo Adventure. Para ter acesso a Purple Gem Cup, pegue cinco moedas CTR amarelas.

### Corra com Komdo Joe
Vá para o Blue Gem Cup, pegando cinco moedas CTR azuis, e vença.

### Corra com N. Trophy
Você deve bater seus recordes em todas as pistas no modo Time Trial.

### Corra com Nitros Oxide
Derrote seu fantasma em todas as pistas do modo Time Trial. Para correr contra seu fantasma, bata o recorde de N. Trophy.

### Corra com o Papu Papu
Vença a Green Gem Cup no modo Adventure. Para ter acesso a Green Gem Cup, pegue cinco moedas CTR verdes.

### Corra com Pinstripe
Vença a Yellow Gem Cup no modo Adventure. Para chegar à Yellow Gem Cup, pegue cinco moedas CTR amarelas.

### Corra com Ripper Roo
Vença a Red Gem Cup no modo Adventure. Chegue à Red Gem Cup pegando cinco moedas CTR vermelhas.

### Demo de Spyro 2
Segure L1 + R1 e aperte ↓ ○ △ → na tela título ou tela New Game.

## MARVEL VS CAPCOM

### Jogue com o Hulk laranja
Termine o jogo com o Hulk. Em seguida, na tela de seleção de personagem, aperte ↑ com o cursor em Ryu e o Hulk laranja vai aparecer.

### Jogue com o War Machine dourado
Termine o jogo com War Machine. Em seguida, na tela de seleção de personagem, aperte ↑ com o cursor em Zangief.

### Jogue com a Shadow Lady
Termine o jogo com a Chun-Li. Em seguida, na tela de seleção de personagem, aperte ↓ com o cursor em Gambit.

### Jogue com Lillith do tipo Morrigan
Termine o jogo com Morrigan. Em seguida, na tela de seleção de personagem, aperte ↓ com o cursor em War Machine.

### Jogue com o Venom vermelho
Termine o jogo com Venom. Em seguida, na tela de seleção de personagem, aperte ↑ com o cursor em Chun-Li.

### Jogue com Roll
Termine o jogo com Rockman (Megaman). Em seguida, na tela de seleção de personagem, aperte → com o cursor em Rockman.

### Jogue com Onslaught(!)
Termine o jogo com Ryu. Agora, na tela de seleção de personagem, aperte ↓ com o cursor em Wolverine. Se escolher Onslaught, você não vai ter direito a um parceiro. Se selecionar outro personagem e um parceiro também não vai poder escolher Onslaught. Para jogar com ele, selecione-o como seu primeiro personagem.

## FREESTYLE BOARDIN' 99

### Jogue com o Mr. Chicken
Termine todas as 10 pistas com os cinco personagens usando o arquivo que salvar para ativar o Mr. Chicken.

## MISSION IMPOSSIBLE

### Códigos
Digite os seguintes códigos na tela de password. Muitos deles não são aceitos, mas é só ignorar a mensagem.

Mensagem secreta dos programadores: **TTOPSECRETT**
Modo Turbo: **GOOUTTAMYWAY**
Superpulos: **BIONICJUMPER**
Câmera lenta: **IMTIREDTODAY**
Mostrar as seqüências FMVs: **SEECOOLMOVIE**

## FINAL FANTASY ANTHOLOGY (FINAL FANTASY 6)

### Ganhe fácil

Para ganhar fácil da maioria dos inimigos, use Vanish e, em seguida, X-zone. Caso haja apenas um inimigo, use Doom.

### Pegue a relíquia Economizer

Com esta relíquia suas magias vão custar apenas um Spell Point cada. Existem três maneiras de consegui-las:

1. Com Locke, vá até a Phoenix Cave e use Steal contra Apuila até conseguir um Economizer;

Marc Ecko: **MARC ECKO**
A Gargoyle: **GARGOYLE**
A Clown: **SHMACKO**
An Alien: **ROSWELL**
Rapper "O": **O**
Rapper "Q-Tip": **Q Tip**
Rapper "JD": **Jermaine Dupri**
Basketball Star Tim Duncan: **Tim Duncan**
TV Star Marlon Wayans: **Marlon Wayans**

### Jogue com Mills Lane

Vá para o menu de opções e veja o "Cyber Athlete Video", depois entre no modo Exhibition e seja desclassificado. Aí é só ir para a tela de seleção de boxeadores e Mills Lane vai estar abaixo de Middle Weight.

| | |
|---|---|
| Munição infinita e todas as armas sem precisar recarregar: | 800BA008 0001 |
| Ter o mapa: | 800BCB98 0002 |
| Modifier da arma que estiver à mão: | 300BCADE 00?? |

### Usar o sabre de luz embaixo d'água ou quando estiver escalando

Aperte Start, leve o cursor até Weapons e selecione o sabre.

### Health Pack na fase Swamps of Naboo

Na segunda fase, The Swamps of Naboo, quando chegar em um lugar apertado com todos os sapos, siga para a esquerda da grama para encontrar uma trilha que leva à um health pack grande.

### Pular de fase

## MEDAL OF HONOR

### Suicídio

Aperte R1, R2, L2, R1, R1, R1, R2, L2, L1, L1 e, em seguida, aperte □ rapidamente. Seu personagem vai explodir e dizer: "What did you do that for?".

### Power-ups no multiplayer

Passe dos três primeiros levels com um ranking de três estrelas para ganhar sua primeira medalha e a opção Cheat.

## WIPEOUT 3

### Classe Phantom

Digite seu nome como **AVINIT**.

### Modo Link-up para quatro jogadores

Carregue o jogo em dois P.Station conectados. Selecione Options, em seguida Game Setup, depois Default Names e Default Name Player One. Mude o nome nos dois P.Station para **LINK**. Se fizer certo, a tela vai piscar. Agora, selecione "Estabilish Link" na tela de opções, nos dois consoles.
***Obs:*** *o primeiro console a acionar a opção vai ser o mestre e o outro vai ser o escravo. Selecione os modos Single Race ou Eliminator no mestre. Se escolher Single Race, selecione a equipe e a pista, depois o veículo e comece a corrida.*

### Tu desativar auto-pilot

Apuma junção, aperte ← ou → para desativar o auto-pilot.

### ac tar colisões nas paredes

de para auto-pilot logo antes de bater. Se conseguir nar o auto-pilot, você não vai colidir.

### A n m ta Prototype

Esmine todas as pistas com todas as equipes no modo Single lae. Em seguida, selecione a nova opção "Prototypes" no inu principal.

### p das as pistas

pgite seu nome como **WIZZPIG**.

### ab jo eículos bônus

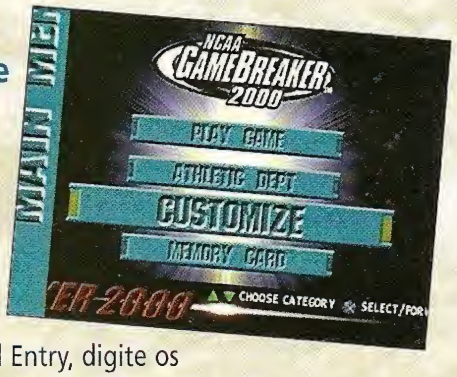
gite seu nome como **JAZZNAZ**.

### Tl

## NCAA GAMEBREAKER 2000

### setar os ributos dos gadores, ataque elhor e mais

menu principal, ecione Customize e, próxima tela, ecione a opção Easter Eggs. Na tela Easter Eggs, selecione Add Entry. Na tela Add Entry, digite os passwords abaixo:
*Obs:* o "_" representa um espaço.



Todos os atributos dos jogadores em 99: **BEAT_DOWN**
Jogadores melhores: **BUILDER**
Ataque melhor na Simulated Season: **BOOST**
Vencer todos os Simulated Games: **SC**

# SGP dicas

## WINNING ELEVEN 4

### Ter acesso aos times All Star World e European Classic

Vá para o Master League, selecione qualquer time, ajuste a dificuldade para Normal e o tempo de jogo para 10 minutos. Comece os jogos e fique entre os primeiros até o jogo 14, não importa se empatar. Após os créditos, os Memory Cards vão confirmar que os dois times estarão disponíveis no modo Exhibition.

### Ter acesso ao Extra Cup

Vença todas as copas.

### Ter acesso a um novo estádio

Vença a Konami Cup e consiga o estádio bônus Club House.

### Ter acesso ao Secret World e European All Sta

Vá para o International Cup, selecione qualquer time, ajuste a dificuldade para Normal e o tempo de jogo para 10 minutos. Vença a Copa. Após os créditos, o Memory Card va salvar automaticamente e os dois times vão estar disponíveis no modo Exhibition. Não esqueça de selecionar Autosave.

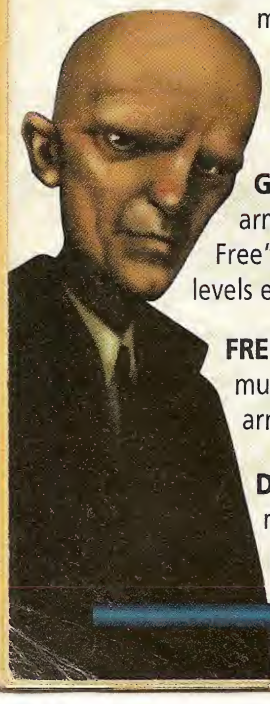
### Ter acesso ao time especial do Japão

Termine o modo Olympic com o Japão.

## GRAND THEFT AUTO: LONDON 1969

### Todas as fases e armas, munição infinita e mais

Comece o jogo, selecione seu personagem e digite os seguintes nomes para acionar as dicas abaixo:



**HAROLDHAND:** dá acesso a todas as fases e armas, além de munição infinita, armor, o cartão "Get Out of Jail Free", a foto do papagaio, 9.999.990 pontos, 99 vidas, 5X multiplier, nada de polícia e mapa com as coordenadas.

**GETCARTER:** dá acesso a todas as fases e armas, munição infinita, cartão "Get Out of Jail Free", armor, 99 vidas, 5X multiplier, máximo de levels e mostra as coordenadas.

**FREEMANS:** dá acesso a todas as fases e armas, munição infinita, cartão "Get Out of Jail Free", armor e 5X multiplier.

**DONTMESS:** dá acesso a todas as armas, munição infinita, cartão "Get Out of Jail Free" e armor.

**SORTED:** dá acesso a todas as fases e armas, munição infinita, cartão "Get Out of Jail Free" e armor.

**RAZZLE:** dá acesso a todas as fases.

**MAYFAIR:** dá acesso às fases London 1-2.

**PENTHOUSE:** dá acesso às fases London 1-3.

**MCVICAR:** 99 vidas.

**BIGBEN:** 9.999.990 pontos.

personagem, aperte ↓ com o cursor em Gambit.

### Jogue com Lillith do tipo Morrigan

Termine o jogo com Morrigan. Em seguida, na tela de seleção de personagem, aperte ↓ com o cursor em War Machine.

### Jogue com o Venom vermelho

Termine o jogo com Venom. Em seguida, na tela de seleção de personagem, aperte ↑ com o cursor em Chun-Li.

### Jogue com Roll

Termine o jogo com Rockman (Megaman). Em seguida, na tela de seleção de personagem, aperte → com o cursor em Rockman.

### Jogue com Onslaught(!)

Termine o jogo com Ryu. Agora, na tela de seleção de personagem, aperte ↓ com o cursor em Wolverine. Se escolher Onslaught, você não vai ter direito a um parceiro. Se selecionar outro personagem e um parceiro também não vai poder escolher Onslaught. Para jogar com ele, selecione-o como seu primeiro personagem.

## FREESTYLE BOARDIN' 99

### Jogue com o Mr. Chicken

Termine todas as 10 pistas com os cinco personagens usando o arquivo que salvar para ativar o Mr. Chicken.

## MISSION IMPOSSIBLE

### Códigos

Digite os seguintes códigos na tela de [illegible] Muitos dele[illegible]

SEED STORM

### Trenó Storm

Entre na tela de opções, selecione load/save e acione a tela de password. Em seguida, digite o password ○ △ □ R2, R2, L1, X, △ para ter acesso ao trenó Storm no modo Single Race.

### Jogue com Sergei

Entre na tela de opções, selecione load/save e acione a tela de password. Em seguida, digite o password □ L1, □ L2, △ R2, ○.

### Jogue com Jackal
Na tela de opções, selecione load/save e entre na tela de passwords. Em seguida, digite o password L2, L2, ○ R2, □ R1, L1, △.

## KNOCKOUT KINGS 2000

### Mais boxeadores
Entre no Carre Mode e digite os códigos para ter acesso aos novos personagens:

Ed Mahone: **ED MAHONE**
Marc Ecko: **MARC ECKO**
A Gargoyle: **GARGOYLE**
A Clown: **SHMACKO**
An Alien: **ROSWELL**
Rapper "O": **O**
Rapper "Q-Tip": **Q Tip**
Rapper "JD": **Jermaine Dupri**
Basketball Star Tim Duncan: **Tim Duncan**
TV Star Marlon Wayans: **Marlon Wayans**

### Jogue com Mills Lane
Vá para o menu de opções e veja o "Cyber Athlete Video", depois entre no modo Exhibition e seja desclassificado. Aí é só ir para a tela de seleção de boxeadores e Mills Lane vai estar abaixo de Middle Weight.

| | |
|---|---|
| Munição infinita e todas as armas sem precisar recarregar: | 800BA008 0001 |
| Ter o mapa: | 800BCB98 0002 |
| Modifier da arma que estiver à mão: | 300BCADE 00?? |

### Usar o sabre de luz embaixo d'água ou quando estiver escalando
Aperte Start, leve o cursor até Weapons e selecione o sabre.

### Health Pack na fase Swamps of Naboo
Na segunda fase, The Swamps of Naboo, quando chegar em um lugar apertado com todos os sapos, siga para a esquerda da grama para encontrar uma trilha que leva à um health pack grande.

### Pular de fase
No menu principal, aperte L1, L1, R2, R2 X, L1, R1.

### Apagar as luzes
Quando chegar na batalha final, vá para a sala com uma energia e uma cadeira em cima da coisa que desliza. Suba na cadeira e a luz vai apagar. Quando sair da cadeira a luz reacende.

### Jawas gigantes em Mos Espa
Digite o código Turntabels.

**Yellow gem - fase 7 Hang'em High:**
Use a Warp Zone para ir ao level 27 e pegar a pedra.

**Red Gem - Fase 12 Deep Trouble:**
Chegue no final da fase e acerte a caixa "!". Depois volte pelo tubo e use a caixa de TNT para pegar a Red Gem.

**Purple Gem Level 13 Hang High:**
Vá pelo caminho difícil.

### Final especial
Termine o jogo com o score de 100%.

### Turbo inicial nas fases de motocicleta
Aperte X assim que a segunda luz vermelha acender e saia na frente.

### Abaixe seus tempos nos Time Trial de motocicleta
Espere cerca de 1 minuto para largar, assim os outros inimigos não vão jogá-lo para fora da pista.

jogo oito vezes.

### The Mercenaries: Operation Mad Jackal

Basta terminar o game com qualquer Grade. Esse modo de jogo serve para você comprar armas com munição infinita e usá-las durante o jogo. Entre elas estão um fuzil, uma metralhadora giratória e o lança-foguetes.

### Butique Key (Roupas Especiais)

Se você acabar o jogo com, no mínimo, Grade D, vai ganhar a chave da Butique. Comece o jogo novamente e pegue-a no baú, a Butique está no caminho para a Police Station, em Uptown. Acabando com Grade D você vai ganhar apenas uma das roupas. Ao conseguir um Grade maior que D você habilita outra roupa. Para habilitar todas elas é necessário conseguir Grade S.

# SGP dicas

## R-TYPE DELTA

### Power-ups Force Module

Comece o jogo e pegue um Laser Crystal e o Force Module que aparecer. Assim que achar os dois itens, pause o jogo e faça qualquer um dos códigos abaixo. Se fizer certo, você vai ouvir um sino. Despause o jogo e seu Force Module vai estar com força total.

**Power-up azul:** aperte e segure L2 e aperte ← → ↑ ↓ → ← ↑ ↓ X.

**Power-up vermelho:** aperte e segure L2 e aperte ← → ↑ ↓ → ← ↑ ↓ □.

**Power-up amarelo:** aperte e segure L2 e aperte ← → ↑ ↓ ← → ↑ ↓.

## NFL GAMEDAY 2000

### Jogadores mais hábeis, jogadores de tamanhos diferentes e mais

No menu principal, selecione Options e, na próxima tela, selecione Easter Eggs. Na tela Easter Eggs, selecione Add Entry e digite os seguintes passwords:
*Obs:* um "_" representa um espaço.

Todos os jogadores com habilidades iguais: **EVEN_TEAMS**
Field Goals mais longos: **STEEL_LEG**

## GRAND THEFT AUTO: LONDON 1969

### Todas as fases e armas, munição infinita e mais

Comece o jogo, selecione seu personagem e digite os seguintes nomes para acionar as dicas abaixo:

**HAROLDHAND:** dá acesso a todas as fases e armas, além de munição infinita, armor, o cartão "Get Out of Jail Free", a foto do papagaio, 9.999.990 pontos, 99 vidas, 5X multiplier, nada de polícia e mapa com as coordenadas.

**GETCARTER:** dá acesso a todas as fases e armas, munição infinita, cartão "Get Out of Jail Free", armor, 99 vidas, 5X multiplier, máximo de levels e mostra as coordenadas.

**FREEMANS:** dá acesso a todas as fases e armas, munição infinita, cartão "Get Out of Jail Free", armor e 5X multiplier.

**DONTMESS:** dá acesso a todas as armas, munição infinita, cartão "Get Out of Jail Free" e armor.

## STREET SK8ER

### Abrir todos os portões e pistas invertidas

No menu principal, aperte → ○ □ ← ○ R1, L1. Se fizer certo, um som vai confirmar a dica.

### Ativar todos os shapes

No menu principal, aperte → → R1, R2, ← ← L1, L2. Se fizer certo, um som confirmará a dica.

### Personagens secretos:

**Sarah:** no menu principal, aperte ← ← □ → → ○ R1, R1. Se fizer certo, um som confirmará a dica.

**Mick:** no menu principal, aperte ← → ○ □ R2, L1, L2, R1. Se fizer certo, um som confirmará a dica.

**Bonobo:** no menu principal, aperte → ○ ← ← ○ ○ □ □. Se fizer certo, um som confirmará a dica.

escolher Onslaught, você não vai ter direito a um parceiro. Se selecionar outro personagem e um parceiro também não vai poder escolher Onslaught. Para jogar com ele, selecione-o como seu primeiro personagem.

## FREESTYLE BOARDIN' 99

### Jogue com o Mr. Chicken

Termine todas as 10 pistas com os cinco personagens usando o arquivo que salvar para ativar o Mr. Chicken.

## MISSION IMPOSSIBLE

### Códigos

Digite os seguintes códigos na tela de
SEED STORM

### Trenó Storm

Entre na tela de opções, selecione load/save e acione a tela de password. Em seguida, digite o password ○ △ □ R2, R2, L1, X, △ para ter acesso ao trenó Storm no modo Single Race.

### Jogue com Sergei

Entre na tela de opções, selecione load/save e acione a tela de password. Em seguida, digite o password □ L1, □ L2, △ R2, ○.

## PAC MAN WORLD

### Continues Extas
Selecione o modo Classic. Em seguida, antes de apertar Start para começar o jogo, aperte Select para aumentar o número de continues para até 99.

## STAR WARS EPISODE I: THE PHANTOM MENACE

### Derrote Darth Maul
Para matá-lo de um jeito fácil é necessário usar o lança-foguetes ou granadas. Depois que ele matar Qui Gon, espere atrás da última porta de energia. Você vai conseguir vê-lo esperando do outro lado. Ficando atrás desta porta, espere ela abrir e atire nele. Após alguns tiros você consegue o ângulo certo. Pode ser que você precise finalizá-lo com o sabre de luz, dependendo de quanta munição possuir.

### Modo Debug (versão japonesa)
Segure L1 + Select e aperte △ na tela título. Aperte △ para sair.

(versão 2.4)

| | 800BA0BE 0006 |
|---|---|
| Munição infinita e todas as armas sem precisar recarregar: | 800BA008 0001 |
| Ter o mapa: | 800BCB98 0002 |
| Modifier da arma que estiver à mão: | 300BCADE 00?? |

### Usar o sabre de luz embaixo d'água ou quando estiver escalando
Aperte Start, leve o cursor até Weapons e selecione o sabre.

### Health Pack na fase Swamps of Naboo
Na segunda fase, The Swamps of Naboo, quando chegar em um lugar apertado com todos os sapos, siga para a esquerda da grama para encontrar uma trilha que leva à um health pack grande.

### Pular de fase
No menu principal, aperte L1, L1, R2, R2 X, L1, R1.

### Apagar as luzes
Quando chegar na batalha final, vá para a sala com uma energia e uma cadeira em cima da coisa que desliza. Suba na cadeira e a luz vai apagar. Quando sair da cadeira a luz reacende.

### Jawas gigantes em Mos Espa
Digite o código Turntabels.

### Salvar o garoto em Tatooine
Quando a velha pedir para você salvar seu filho do Captain Neg, concorde com ela, mas não suba a escada. Em vez disso, volte para a outra casa no topo da escada. Saia pela janela, andando pela extremidade, vire a esquina, depois à esquerda e ande mais um pouco. Pule na corda, atravesse a pista, pule no terraço e entre na casa. Agora, ande até a próxima extremidade até chegar em um local sem saída. Pule na outra corda e, depois, no terraço. Você vai estar na casa do Captain Neg. Saia pelos fundos e vai ver duas jaulas, uma com o garoto e outra com uma criatura que vai fugir e vai tentar matá-lo. Abra a porta, mate o cara que vai atirar em você e volte. Pegue o garoto e leve-o até a mãe. Ela vai entregar um item importante para você conseguir as peças para o Pod-Racer de Anakin.

## TRICKYSTYLE

### Superlargada
Durante a contagem regressiva, aperte e segure R quando a palavra "Go" aparecer.

## RESIDENT EVIL 3

### Epilogue Files
Ao terminar o jogo você abre um Epilogue File que nada mais é que o desfecho dos principais personagens de RE 1 e RE 2. Para abrir todos é preciso acabar o jogo oito vezes.

### The Mercenaries: Operation Mad Jackal

Basta terminar o game com qualquer Grade. Esse modo de jogo serve para você comprar armas com munição infinita e usá-las durante o jogo. Entre elas estão um fuzil, uma metralhadora giratória e o lança-foguetes.

### Butique Key (Roupas Especiais)

Se você acabar o jogo com, no mínimo, Grade D, vai ganhar a chave da Butique. Comece o jogo novamente e pegue-a no baú, a Butique está no caminho para a Police Station, em Uptown. Acabando com Grade D você vai ganhar apenas uma das roupas. Ao conseguir um Grade maior que D você habilita outra roupa. Para habilitar todas elas é necessário conseguir Grade S.

# SGP dicas

DICAS GAME SHARK

## SPYRO 2: RIPTOR'S RAGE

(versão 3.2)

| | |
|---|---|
| Energia infinita: | 8006A248 0003 |
| Vidas infinitas: | 8006712C 0004 |
| Mergulho e nado já aprendidos: | 80064682 0001 |
| Escalada já aprendida: | 80064686 0001 |
| Headbash já aprendido: | 8006468A 0001 |
| Máximo de jóias: | 800670CC FFFF |
| Máximo de orbs: | 3006702C 00FF |
| Spyro voador (aperte 8 + X): | D00683A0 1040<br>3006A08D 000F |
| Ter o Spit Fire Breath: | D00683A0 0020<br>3006A1C9 000F |
| Acionar a Summer Forest: | 3006B084 0001 |
| Acionar o Glimmer: | 3006B085 0001 |
| Acionar Idol Springs: | 3006B086 0001 |
| Acionar Clossus: | 3006B087 0001 |
| Acionar Hurricos: | 3006B088 0001 |
| Acionar Aquaria Towers: | 3006B089 0001 |
| Acionar Sunny Beach: | 3006B08A 0001 |
| Acionar Ocean Speedway: | 3006B08B 0001 |
| Acionar Crush's Dungeon: | 3006B08C 0001 |
| Acionar Autumn Plains: | 3006B08D 0001 |
| Acionar Skelos Badlands: | 3006B08E 0001 |
| Acionar Crystal Glacier: | 3006B08F 0001 |
| Acionar Breeze Harbor: | 3006B090 0001 |
| Acionar Zephyr: | 3006B091 0001 |
| Acionar Metro Speedway: | 3006B092 0001 |
| Acionar Scorch: | 3006B093 0001 |
| Acionar Shaddy Oasis: | 3006B094 0001 |
| Acionar Magma Cone: | 3006B095 0001 |
| Acionar Fracture Hills: | 3006B096 0001 |
| Acionar Icy Speedway: | 3006B097 0001 |
| Acionar Gulp's Overlook: | 3006B098 0001 |
| Acionar Winter Tundra: | 3006B099 0001 |
| Acionar Mystic Marsh: | 3006B09A 0001 |
| Acionar Cloud Temples: | 3006B09B 0001 |
| Acionar Canyon Speedway: | 3006B09C 0001 |
| Acionar Robotica Farms: | 3006B09D 0001 |
| Acionar Metropolis: | 3006B09E 0001 |
| Acionar Riptor's Arena: | 3006B0A0 0001 |
| Ter acesso a todas as fases (só com Gameshark 2.2 ou maior): | 50000F02 0000<br>8006B084 0101 |
| Ter todas as jóias no World 1 (só com Gameshark 2.2 ou maior): | 50000804 0000<br>8006AC04 0190 |
| Ter todos os orbs no World 1 (só com Gameshark 2.2 ou maior): | 50000402 0000<br>80069FD0 0F0F |
| Ter todos os Tailsman no World 1 (só com Gameshark 2.2 ou maior): | 50000402 0000<br>8006B264 0101 |
| Ter todas a jóias no World 2 (só com Gameshark 2.2 ou maior): | 50000B04 0000<br>8006AC28 0190 |
| Ter todos os orbs no World 2 (só com Gameshark 2.2 ou maior): | 50000602 0000<br>80069FD8 0F0F |
| Ter todos os Tailsman no World 2 (só com Gameshark 2.2 ou maior): | 50000502 0000<br>8006B26E 0101 |
| Ter todas as jóias no World 3 (só com Gameshark 2.2 ou maior): | 50000604 0000<br>8006AC58 0190 |
| Ter todos os orbs no World 3 (só com Gameshark 2.2 ou maior): | 50000402 0000<br>80069FE4 0F0F |

## WU TANG CLAN - SHAOLIN STYLE

personagem, aperte-o com o cursor em Wolverine. Se escolher Onslaught, você não vai ter direito a um parceiro. Se selecionar outro personagem e um parceiro também não vai poder escolher Onslaught. Para jogar com ele, selecione-o sem ser primeiro personagem.

| | | |
|---|---|---|
| | | 800A57BC 0000 |
| Rage Meter infinito: | | 800A57BE A000 |
| 50% de Rage Meter: | D00A57BE A000 | 800A57BE 5000 |
| Rage Meter: | | 800A57BE 0000 |
| Vidas infinitas : | | 800A57C0 0300 |
| Sem vidas: | | 800A57C0 0000 |

### Códigos para o Player 2

| | | |
|---|---|---|
| Energia infinita: | | 800A5B2C A000 |
| 50% de energia: | D00A5B2C A000 | 800A5B2C 5000 |
| Sem energia: | | 800A5B2C 0000 |
| Rage Meter infinito: | | 800A5B2E A000 |
| 50% de Rage Meter: | D00A5B2E A000 | 800A5B2E 5000 |
| Sem Rage Meter: | | 800A5B2E 0000 |
| Vidas infinitas: | | 800A5B30 0300 |
| Sem vidas: | | 800A5B30 0000 |

### Códigos para o Player 3

| | | |
|---|---|---|
| Energia infinita: | | 800A5E9C A000 |
| 50% de energia: | D00A5E9C A000 | 800A5E9C 5000 |
| Sem energia: | | 800A5E9C 0000 |
| Rage Meter infinito: | | 800A5E9E A000 |

| | | |
|---|---|---|
| 50% de Rage Meter: | D00A5E9E A000 | 800A5E9E 5000 |
| Sem Rage Meter: | | 800A5E9E 0000 |
| Vidas infinitas: | | 800A5EA0 0300 |
| Vidas: | | 800A5EA0 0000 |

### Códigos para o Player 4

| | | |
|---|---|---|
| Energia infinita: | | 800A620C A000 |
| 50% de energia: | D00A620C A000 | 800A620C 5000 |
| Sem energia: | | 800A620C 0000 |
| Rage Meter infinito: | | 800A620E A000 |
| 50% de Rage Meter: | D00A620E A000 | 800A620E 5000 |
| Sem Rage Meter: | | 800A620E 0000 |
| Vidas infinitas | | 800A6210 0300 |
| Sem vidas: | | 800A6210 0000 |

### Códigos gerais:

| | | |
|---|---|---|
| Adicionar Blood: | | 301EA22C 0001 |
| Adicionar Fatalities: | | 301EA232 0001 |
| Abrir todas as Câmaras: | 50001702 0000 | 801EA458 FFFF |
| Abrir todos os segredos: | | 301EA4C4 00FF |
| Abrir todos os personagens: | | 801EA1DC FFFF |
| | | 801EA1DE 001F |
| Abrir todas as fases: | | 801EA1E0 FFFF |

## SILENT HILL

| | | |
|---|---|---|
| Energia infinita: | | 300BA0BD 0040 |
| | | 800BA0BE 0006 |

(versão 2.4)

| | | |
|---|---|---|
| Munição infinita e todas as armas sem precisar recarregar: | | 800BA008 0001 |
| Ter o mapa: | | 800BCB98 0002 |
| Modifier da arma que estiver à mão: | | 300BCADE 00?? |
| Atravessar paredes: | 8006A5B8 A997 | 8006A5BA 0801 |
| | 8006A694 A9AE | 8006A696 0801 |
| Sempre salvar antes: | | 800BCADA 0000 |
| Quick Load: | D00BC76C 0110 | 800BCCBC 0008 |
| Brilho máximo nas opções: | | 300BC74B 001F |
| Modo Roller Skate: | | 800BA132 3800 |
| Todos os itens infinitos 1: | | 50002804 000 |
| | | 300BCA35 00FF |
| Tempo de jogo 0:0:0: | 800BCC84 0000 | 800BCC86 0000 |
| Todos o itens infinitos 2: | | 8005346E 2400 |
| Rádio sempre ligado: | | 800BCAE0 0001 |
| Mapa completo: | 800BCC08 FFFF | 800BCC0A FFFF |
| | 800BCC0C FFFF | 800BCC0E FFFF |
| | 800BCC10 FFFF | |
| Lanterna sempre ligada: | | 800BC35C 0100 |
| Modo Control Demo: | D00BC76C 0100 | 800BCCB2 00E0 |
| | D00BC76C 0100 | 800BC258 0004 |
| Todas as armas: | 50000404 0001 | 300BCA34 00A0 |
| | 50000304 0001 | 300BCA44 0080 |
| | 50000404 0001 | 300BCA50 0084 |
| | 300BCA60 00E2 | |

## COOL BOARDERS 4

(versão 3.2)

| | | |
|---|---|---|
| Pontuação máxima: | 800A1FC8 FFFF | |
| | 800A1FCA 000E | |
| Tempo perfeito: | | 8004D32A 2400 |
| Acesso a todas as montanhas: | | 3006757C 00FF |
| Todas os níveis de dificuldades superados: | | 3006757D 00FF |
| | | 8006757E FFFF |
| Vermont (acessar todos os eventos): | | 30067580 00FF |
| | | 30067587 00FF |
| Colorado (acessar todos os eventos): | | 30067581 00FF |
| | | 30067588 00FF |
| France (acessar todos os eventos): | | 30067582 00FF |
| | | 30067589 00FF |
| Japan (acessar todos os eventos): | | 30067583 00FF |
| | | 3006758A 00FF |
| Alaska (acessar todos os eventos): | | 30067584 00FF |
| | | 3006758B 00FF |

Ter acesso a tudo
(só com Gameshark 2.2 ou maior):

| | |
|---|---|
| 50000402 0000 | 8006757C FFFF |
| 30067584 00FF | 30067587 00FF |
| 50000202 0000 | |

## CTR: CRASH TEAM RACING

(versão 3.2)

Completar o modo Adventure rapidamente
(só com Gameshark 2.2 ou maior):

50000A02 0000
8008FBA2 FFFF

Ter acesso a tudo (só com Gameshark 2.2 ou maior):

50000302 0000
8008E6EC FFFF

### COMO USAR OS CÓDIGOS

1 - Verifique se a chave do seu Gameshark está para cima, no caso do PlayStation. No Nintendo 64 a chave não existe.

2 - Entre no menu "Select Cheat Codes" usando o botão ○ (no PlayStation) ou A no Nintendo 64.

3 - Escolha a opção "new game" e coloque o nome do jogo.

4 - Escolha a opção "new code".

5 - Escreva o nome do código (ex.: vidas infinitas)

6 - Aperte o botão X (PSX) ou B (N64) e, em seguida, digite os números do código na linha pontilhada. Se o código possui várias linhas de números, após digitar uma linha, confirme-a apertando ○ (PSX) ou A (N64). Caso tenha digitado um número errado, utilize R1 ou L1 (PSX) ou R ou L (N64) para ter acesso ao número que esteja errado e reescrevê-lo. Caso queira apagar uma linha inteira de números, aperte △ (PSX) ou Z (N64) sobre a linha desejada e confirme a deleção.

7 - Após digitar os números, aperte X (PSX) ou B (N64) e confirme a gravação do código.

8 - Aperte X (PSX) ou B (N64) duas vezes para voltar ao menu principal.

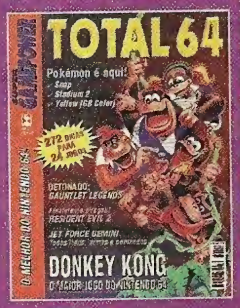
9 - Agora escolha a opção "Start Game With Code".

# SUPER GAMEPOWER

***Os especiais de SuperGamePower estão cada vez melhores e mais variados. Se você perdeu algum, não se descabele: ligue já para a Central de Atendimento e peça sua revista!***

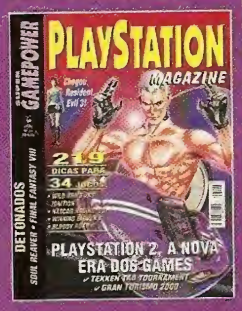
**NÃO PERCA NENHUMA EDIÇÃO ATRASADA DE SUPERGAMEPOWER**
**Peça os exemplares pelo telefone (011) 3038-1438 ou pelo fax (011) 3038-1415 ou escreva para a Central de Atendimento - Av. Jaguaré 1.643, Jaguaré, SP, CEP: 05346-000**

## ESPECIAL 21




Gauntlet Legends (Detonado), Especial Donkey Kong 64, Pokémon Staduim 2, Pokémon Snap, Jet Force Gemini, Rayman 2, Resident Evil 2, Mario Golf (Lançamentos), Duke Nukem: Zero Hour, Monster Truck Madness, Star Wars: Racer, Knockout Kings (Dicas)

## ESPECIAL 20




Soul Reaver, Final Fantasy VIII americano (**Detonados**), Especial PlayStation 2 (**Circuito Aberto**), Tekken Tag Tournament, Gran Turismo 2000, New Ridge Racer, The Bouncer (**Pré-Estréia PlayStation 2**), Resident Evil 3, Winning Eleven 4, Wild Arms 2, Front Mission 3 (**lançamentos**)

## ESPECIAL 19

Soul Calibur, Mortal Kombat Gold, Ready 2 Rumble, Marvel vs. Capcom, Monaco Gran Prix 2, Power Stone, Sega Rally 2, Flag to Flag, Sonic Adventure, Street Fighter Zero 3, Virtua Fighter 3TB, The House of the Dead 2, The King of Fighters DM 99 (**lançamentos**), Blue Stinger (**Detonado**)

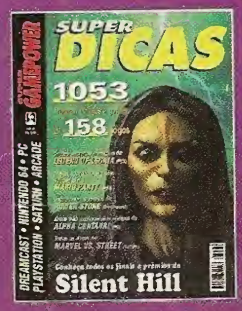
## ESPECIAL 18

Dino Crisis, Metal Gear Solid Integral (**Detonados**), Legend of Mana, Vandal Hearts II, Driver, Tarzan (**Lançamentos**), Croc 2, A Bug's Life, Beat Mania, Dance Dance Revolution, Ace Combat 3, Syphon Filter, Legend of Legaia, Test Drive 5 (**Dicas**)

## ESPECIAL 17

Star Wars Episode I: The Phantom Menace, Soul of Samurai, Um Jammer Lammy, Dance Dance Revolution, Bust a Move 2 (**Lançamentos**), Xenogears, Breath of Fire III (**Detonados**), Street Fighter Zero 3, Final Fantasy VIII, The King of Fighters '98 (**Dicas**)

## ESPECIAL 16




Silent Hill, Syphon Filter, R-Type Delta, Legend of Legaia, Um Jammer Lammy, (**PlayStation**), Star Wars Rogue Squadron, ISS Soccer '98, The Legend of Zelda, Mario Party (**Nintendo 64**), Marvel vs. Capcom, Power Stone (**Dreamcast**), Shinning Force III (**Saturn**)


NOVA CULTURAL

Fundador
VICTOR CIVITA (1907-1990)

CONSELHO DE ADMINISTRAÇÃO
**Presidente:** Richard Civita
**Conselheiros:** João Paulo J. Lopes e Menahem Moussa Politi

DIRETORIA EXECUTIVA
**Diretor-Superintendente:** Francesco Civita
**Diretores:** Plácido Nicoletto e Shozi Ikeda

SUPER GAMEPOWER ESPECIAL

Nº 22 - DEZEMBRO DE 1999

REDAÇÃO
**Editor-Chefe:** Rubem Barros
**Editores Assistentes:** Ana Luísa Ponsirenas
**Chefe de Arte:** Karen Colosso
**Assistente de Arte:** Mônica Maldonado
**Consultores:** Mauricio Pancheri, Andre Oka, Mitikazu Lisboa, Maximillian Winter (texto)

COMERCIAL
**Gerente de produto:** Martin Frankenberg

PUBLICIDADE
**Gerente:** Roxana Rocque
**Marketing Publicitário:** Maria Izabel Vieira
**Executivos de Negócios:** Andrea I. Madrid e Márcia Ferrara
**Contato:** Camilla Dell'Aciprete

ASSINATURAS
**Assistente:** Heloísa Santana

PROMOÇÃO
**Gerente:** Palmira Valino

PRODUÇÃO GRAFICA:
**Coordenadora:** Claudia Roque

ADMINISTRAÇÃO
**Diretor:** Shozi Ikeda

SUPERGAMEPOWER (ISSN 1413-8301) é uma publicação mensal da EDITORA NOVA CULTURAL LTDA. **Redação e Correspondência:** rua Pais Leme 520, 10º andar, CEP 05424-010 - São Paulo, SP, tel. (0XX11) 816-5667, ramal 220. **Publicidade:** (0XX11) 816-5667, ramais 209/210/220. **Representantes:** Helenara R. de Andrade, r. gov. Agamenon Magalhães, 142, apto. 1201, telefax (0XX41) 264-9090, Curitiba, PR; Geraldo Nilson de Azevedo, r. Jerônimo Coelho, 280, sl. 502, tel. (048) 222-6711, Florianópolis, SC. New Business, SEPS 705, Bl. C, Sl. 425, Edif. Mont Blanc, telefax (0XX61) 242-9590, Brasília, DF. Rio de Janeiro, RJ, Telefone/Fax (21) 531-2380, Márcia Alvarado e Flavia Carvalho, E-mail: solidari@gbl.com.br

**Números atrasados:** aos últimos edições recolhidas, mediante disponibilidade de estoque, ao preço da última edição em banca, mais despesas de postagem. Peça ao seu jornaleiro ou por intermédio de nossa Central de Atendimento (de segunda à sexta-feira, das 8 às 20 horas). Rua Butantã, 500 - 3º andar - Pinheiros - São Paulo - SP. CEP: 05424-900, telefone (0XX11) 3038-1438, fax (0XX11) 3038-1415, atrasados@uninet.com.br. O pagamento poderá ser feito através de cheque nominal ou pelos cartões: Visa, Credicard, Sollo e American Express.

CENTRAL DE ATENDIMENTO AO ASSINANTE
EDITORA NOVA CULTURAL - A/C do Departamento de Assinaturas. Rua Butantã, 500, 3º andar, Pinheiros, São Paulo, SP, CEP 05424-000, tel. (0XX11) 3038-1414, de 2ª a 6ª feira, das 8h às 20h, ou use o fax (0XX11) 3038-1415.

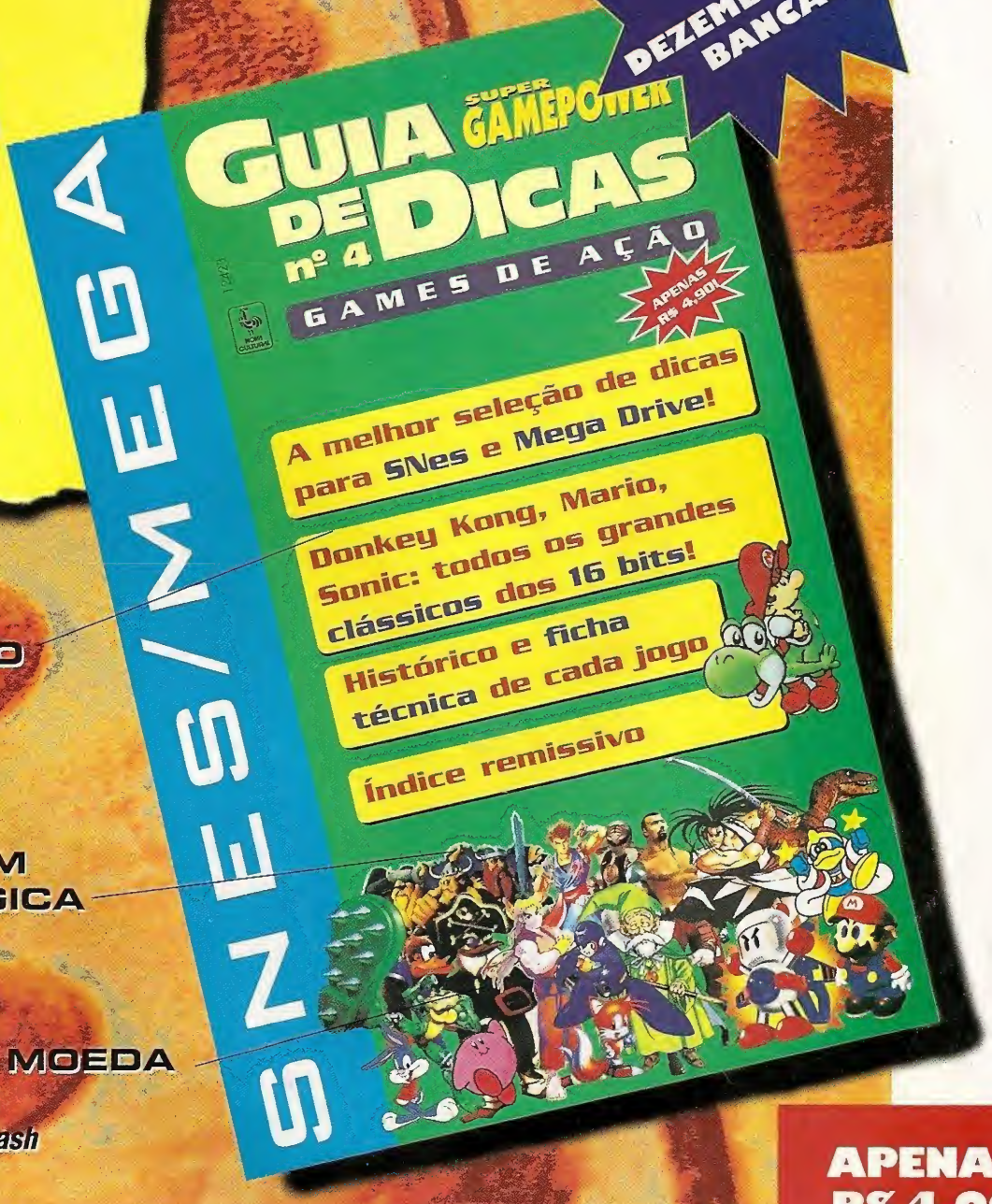
A Nova Cultural garante aos assinantes desta publicação a restituição em reais da parte do preço já pago, correspondente aos exemplares não entregues, devidamente corrigido monetariamente, em caso de descontinuação da publicação. Ao fazer sua assinatura, exija a credencial do vendedor e pague sempre com cheque nominal mediante recebimento da primeira via de nosso pedido de venda.

Fotolitos: Relevo Araujo e Cybergraph. Impressa na Globo Cochrane Grafica - Vinhedo. Distribuida com exclusividade no Brasil pela DINAP S/A

ANER

# ENSINE ALGUNS TRUQUES NOVOS PARA O SEU BOM E VELHO VIDEOGAME.

**1º DE DEZEMBRO NAS BANCAS**




**O TRUQUE DA MULTIPLICAÇÃO DOS JOGOS**
*Transforme seu Sonic & Knuckles em Sonic 1*

**128 VIDAS NUM PASSE DE MÁGICA**
*Vida longa em Super Mario*

**O TRUQUE DA MOEDA QUE APARECE**
*Ganhe 300 mil em Road Rash*

**APENAS R$ 4,90**

Lembra daquele SNES ou Mega Drive que já deu tanta alegria para você? Prepare-se para mais uma: o Guia de Dicas SuperGamePower para SNES e Mega Drive. Nele, você encontra a maior e mais completa seleção de dicas para estes dois consoles já lançada no Brasil.

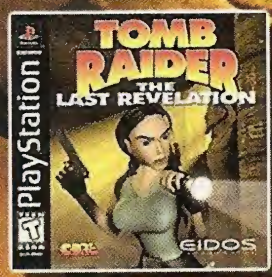
Por apenas R$4,90, você fica sabendo de um monte de dicas, truques, macetes e segredos que vão dar uma vida nova para aquele seu bom e velho videogame.

**Não deixe de comprar também o 2º Livro de Dicas para Playstation que ainda está nas bancas.**

SUPER GAMEPOWER

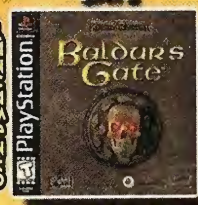
NOVA CULTURAL

# DESCUBRA EM TOMB RAIDER 4 OS SEGREDOS DE LARA CROFT!




GRAN TURISMO 2

BALDUR'S GATE




PLAYSTATION

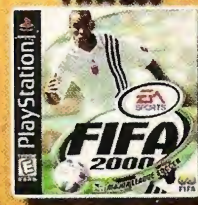
2x R$ 227,95

ou 10x R$ 58,75

FIGHTING FORCE 2

FINAL FANTASY 8

FIFA 200

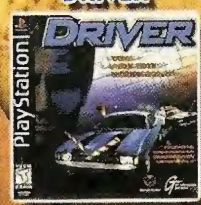



FINAL FANTASY ANTHOLOGY

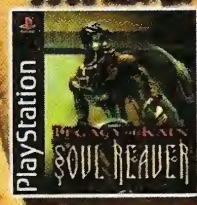
FINAL FANTASY 7

2x R$ 67,90 CADA

DRIVER




LEGACY OF KAIN: SOUL REAVER




METAL GEAR SOLID: VR MISSION

LUNAR SILVER STAR STORY

GAME SHARK

2x R$ 58,20

OUTROS LANÇAMENTOS:

Fatal Fury: Wild Ambition (Luta)

Official Formula One Racing (Corrida)

South Park Rally (Corrida) - Vandal Hearts 2 (RPG)

DREAMCAST

2x R$ 399,50

ou 10x R$ 102,98

FLAG TO FLAG

2x R$ 60,00

RAINBOW SIX

2x R$ 67,90

OUTROS LANÇAMENTOS:

Castlevania (Aventura): 2x R$ 67,90

House of The Dead 2 (Ação): 2x R$ 60,00

Mortal Kombat Gold (Luta): 2x R$ 65,00

SOUL CALIBUR

2x R$ 67,90

SONIC ADVENTURE

2x R$ 70,00

BLUE STINGER

2x R$ 70,00

CONSULTE SOBRE OUTROS TÍTULOS E ACESSÓRIOS

IMPORTAÇÃO DIRETA EM NOME DO CLIENTE. IMPOSTOS JÁ INCLUSOS. ACEITAMOS TODOS OS CARTÕES DE CRÉDITO.

LIGUE AGORA **(0**11) 7266-7777** E RECEBA EM CASA

DIRECTSHOPPING

COMPRE PELA INTERNET
www.dshop.com